

F9556

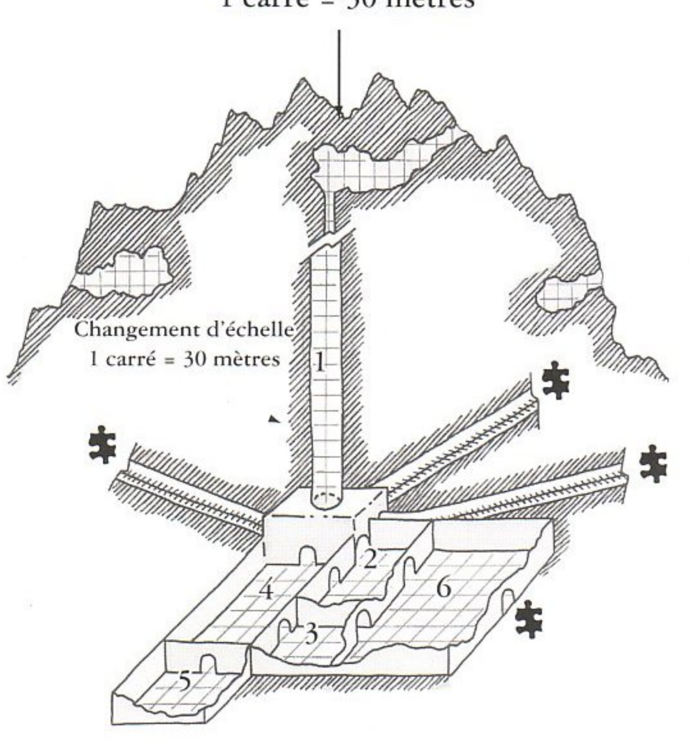
Advanced Dungeons & Dragons®

Accessoire

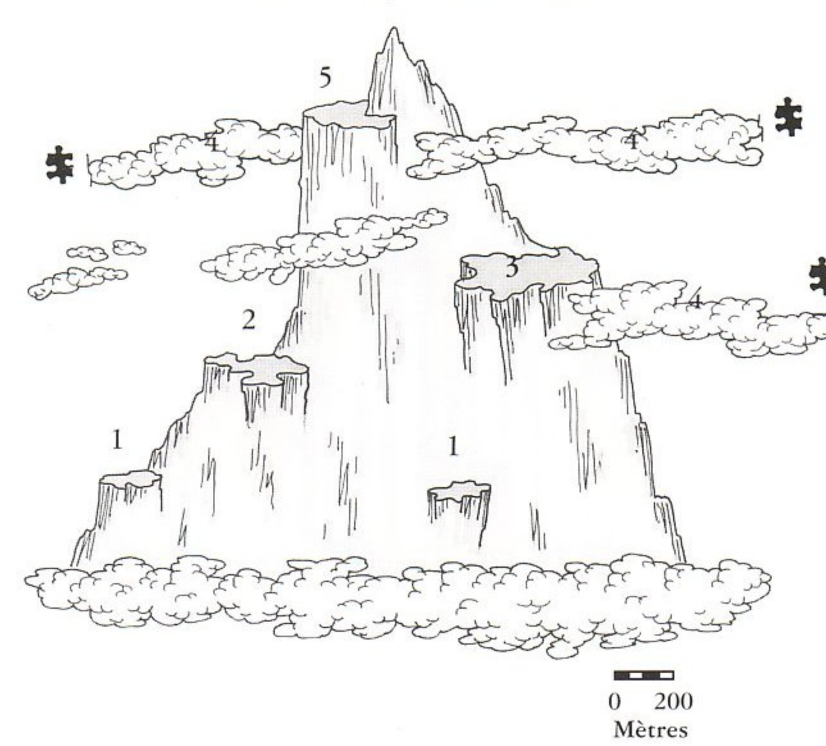
le Guide du Constructeur de Donjons

par Bruce R. Cordell

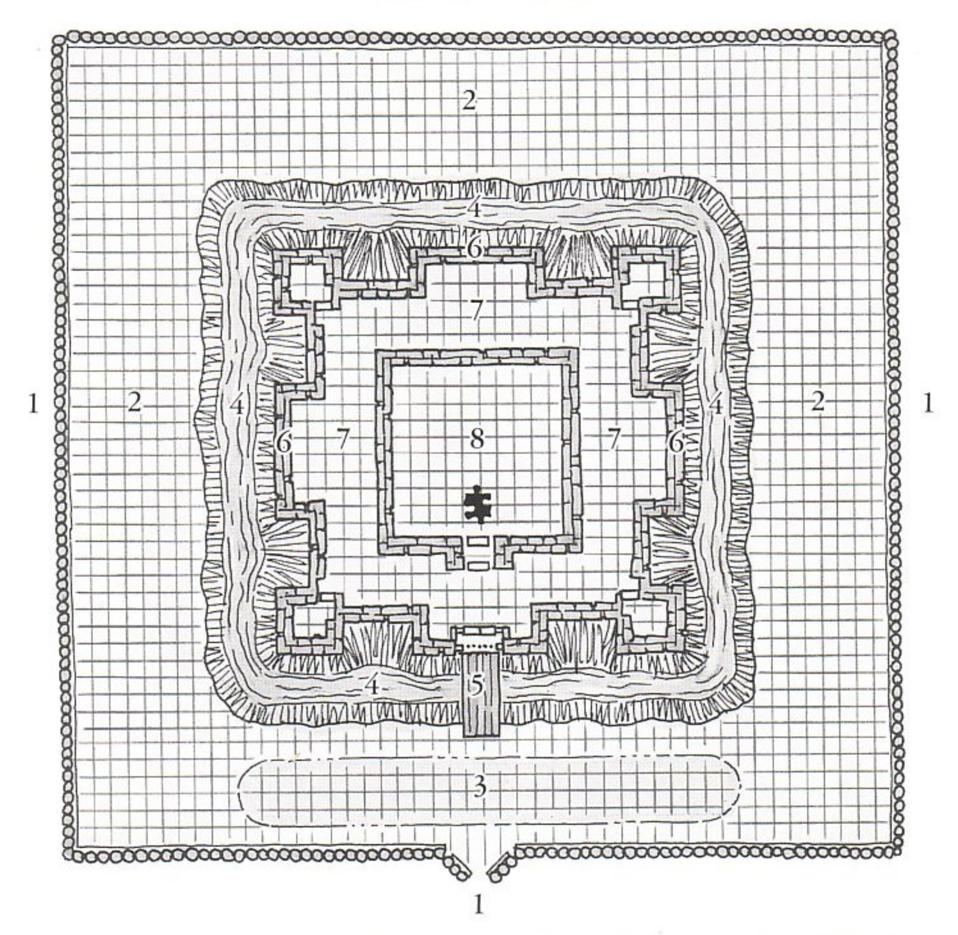
Géomorphe fondateur d'une mine/caverne naturelle
1 carré = 30 mètres



Géomorphe fondateur aérien
Vue en coupe transversale



Géomorphe fondateur d'un château
1 carré = 6 mètres



Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright ©1999 TSR, Inc. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Advanced **Dungeons & Dragons**®

Accessoire de jeu

Guide du Constructeur de Donjons

Par Bruce R. Cordell

Dédicace

Cet ouvrage est dédicacé à Peter Adkison, pour avoir sauvé le premier (et le meilleur) jeu de rôle et à Steve Winter, qui sera vivement regretté. Bonne chance à toi, Steve.

Crédits

Édition : Cindi Rice
Directeurs de création : Thomas M. Reid et Steve Winter
Illustration de couverture : Daniel Horne
Illustrations intérieures : Arnie Swekel
Conception graphique : Tanya Matson et Matt Adelsperger
Cartographie : Dennis Kauth
Direction artistique : Dawn Murin
Typographie : Eric Haddock
Testeurs : Rob Albrecht, Bill Bartelt, Welling Clark, Patrick Collins, Timothy Creese, Daniel Cunningham, David "Ozyr" Flemming, Jeff Fox, Eugene Luster, Patrick M. Schulz et Erica Woollums
Remerciements particuliers : Ed Stark et Keith Strohm

Version française

Directeur de collection : Henri Balczesak
Traduction : Stéphane Tanguay
Rewriting/adaptation : Henri et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer, avec la collaboration de la SARL Nexus
Titre original : Dungeon Builder's Guidebook

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House Inc., et au Canada par Random House of Canada Ltd. Distribué par des distributeurs régionaux sur le marché du hobby, du jouet et des bandes dessinées aux États-Unis et au Canada. Distribué mondialement par Wizards of the Coast Inc. et des distributeurs régionaux. Cet ouvrage est protégé par les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du matériel ou de l'iconographie ci-inclus est interdite sans le consentement écrit de TSR, Inc.

AD&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, DUNGEON MASTER, SPELLJAMMER et le logo TSR sont des marques de commerce déposées de TSR, Inc. BESTIAIRE MONSTRUEUX ET PLANESCAPE sont des marques de commerce de TSR, Inc. Tous les personnages TSR, leurs noms et tout ce qui leur ressemble de près sont des marques de commerce déposées de TSR, Inc.
© 1999 TSR Inc. Tsr Inc. est une filiale de Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Imprimé au Portugal. Dépot légal Mars 1999. ISBN : 2-7408-0199-8

ÉTATS-UNIS, CANADA, ASIE, PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast Inc.
P.O. Box. 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933



www. tsr. com

SIÈGE EUROPÉEN
Wizards of the Coast, Belgium
P. B 34
2300 Turnhout
Belgique
+32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



www. descartes. com

JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15



Chapitre un : Création de donjons

Chapitre deux : Exemples de donjons

Sources

L'Autodonjon est inspiré de l'appendice A : Génération de donjon aléatoire, du *Guide du Maître* de Gary Gygax, Dave Arneson et coll. L'Architecte de pièges a été développé à partir des appendices G et H : Pièges et Embûches, de cette même référence. Une suggestion d'Ed Stark sur l'opportunité d'utiliser un organigramme pour concevoir un donjon fut également considérée (même si, en fin de compte, je n'ai pas utilisé d'organigramme!).

Finalement, la **Section quatre : Altérations** a été inspirée par une remarque de Monte Cook à propos de ce qui rendait un donjon attirant à ses yeux. J'ai saisi la balle au bond et j'ai jonglé avec cette idée.



Chapitre un : Création de donjons

"[…] sous terre il n'existait pas de ligne droite. Tous les tunnels s'incurvaient, se divisaient, se rejoignaient, se ramifiaient, s'entrecroisaient, formaient des boucles, traçaient des chemins qui finissaient où ils avaient commencé, car il n'y avait pas de commencement, et pas de fin. On pouvait marcher, marcher et marcher, sans arriver nulle part, car il n'y avait nulle part où arriver. Il n'y avait pas de centre, pas de cœur à ce dédale. Et une fois la porte fermée, il n'y avait pas de fin. Aucune direction n'était la bonne."

- Ursula K. Le Guin
Les tombeaux d'Atuan





Introduction

Vous vous demandez sans doute si ce guide est fait pour vous. En un mot : **oui** ! Le *Guide du Constructeur de Donjons* rassemble des conseils, des trucs et des méthodes éprouvés, accumulés depuis plusieurs années, autour de nombreuses tables de jeux et qui faciliteront la construction de vos donjons. Les suggestions et les exemples qu'il contient vous aideront à matérialiser et détailler les ruines, les mines, les cavernes et les tombeaux nés de votre imagination.

Qu'en est-il si vous concevez déjà tous vos donjons ? Et bien, pour un expert tel que vous, ce guide facilite et accélère la conception des donjons. Il se peut que certaines notions de la **Section un : Notions préliminaires à la construction d'un donjon** soient de vieilles connaissances pour vous, depuis longtemps intégrées à vos créations, mais même le Maître de Donjon le plus passionné se retrouve parfois à court de temps ou d'inspiration. Le *Guide du Constructeur de Donjons* vous permet justement de créer, en un instant, l'événement imprévu qui saura raviver l'intérêt de vos joueurs, le repaire de gobelins que leurs personnages auront découvert par hasard ou cette poche dimensionnelle que vous n'aviez pas eu le temps de détailler !

Que vous soyez novice ou vétéran, ce guide constituera pour vous une véritable source d'idées nouvelles. De nombreux concepteurs de donjons excellent dans l'art d'adapter des idées intéressantes provenant de plusieurs sources et de les annexer à leurs propres créations. Le *Guide du Constructeur de Donjons* est spécifiquement conçu en ce sens. Les tableaux et les géomorphes peuvent aisément servir de menus ou de plans génériques ou détaillés, utilisables en tout ou en partie. De même, si vous ne souhaitez pas confier la création de vos donjons aux caprices aléatoires de l'Autodonjon de la **Section six**, considérez ce système comme une curiosité intéressante et n'utilisez que les sections du guide qui répondent à vos besoins spécifiques.

Qu'est-ce qu'un donjon ?

Historiquement, un donjon était la tour maîtresse d'un château fort, à la fois demeure du seigneur et dernier retranchement de la garnison. Dans ce guide, et à titre de convention utilisé libéralement à travers tout le jeu AD&D®, le mot donjon désigne tout espace délimité à l'intérieur duquel les PJ interagissent entre eux, avec des personnages non-joueurs (PNJ), des pièges, des énigmes, des monstres et/ou d'autres situations difficiles. Ce terme convient donc à toutes sortes de lieux tels que des mines souterraines, des chambres funéraires, des châteaux, des villes et des résidences extraplanaires.

Ceci étant dit, le *Guide du Constructeur de Donjons* suppose que vous êtes familier avec le GUIDE DU MAÎTRE et le *Manuel des Joueurs*. Contraintes d'espace obligent, les inscriptions des tableaux de rencontres n'incluent pas les paramètres de combat, le BESTIAIRE MONSTRUEUX[MC] vous sera donc également très utile.

De surcroît, crayons, stylos, gommes et papier quadrillé (ou un photocopieur ou un logiciel de cartographie) sont des outils fondamentaux pour cartographier et saisir les données d'un nouveau donjon. Et maintenant, assez d'introduction - plongeons au cœur de la matière !

Utilisation du Guide du Constructeur de Donjons

Vous pouvez utiliser l'information présentée ici de plusieurs façons. Dans sa forme la plus simple, le guide constitue un réservoir d'idées dans lequel vous pouvez vous servir et choisir librement. Vous pouvez également lire, du début jusqu'à la fin, le **Chapitre un**, en suivant les instructions données dans chacune des sections. Cette façon de procéder vous guidera pas à pas à travers le processus de création d'un donjon.

Les géomorphes décrits au **Chapitre deux** sont conçus de manière à s'ajuster avec les autres géomorphes de même type, vous permettant ainsi de les ajouter à votre donjon avec peu ou pas de remaniements. Ils peuvent également constituer en eux-mêmes de petits donjons indépendants, prêts à être utilisés tels quels dans vos parties.

Ce guide n'a pas pour but d'*assujettir* la conception de vos donjons. Vous pouvez reprendre autant ou aussi peu de suggestions de ce livre que vous le souhaitez. À n'importe quel moment durant la création d'un donjon, vous êtes libre d'abandonner la voie proposée pour suivre vos propres idées. Si vous n'aimez pas le résultat obtenu dans n'importe lequel des tableaux, choisissez-en un autre ou inventez-le !



- La **Section un : Notions préliminaires de construction de donjons** présente les principes de base de l'élaboration de donjons. Elle inclut un exposé sur le réalisme dans leur conception, l'écologie de leurs habitants et l'atmosphère qui y règne.

- La **Section deux : Conception appliquée de donjons** expose les différentes approches possibles pour concevoir des donjons.

- La **Section trois : Types de donjons** vous offre une variété de plans, de même que des lieux typiques et des rencontres pour peupler vos donjons.

- La **Section quatre : Altérations** vous propose des idées pour distordre votre projet de donjon, créant du même coup quelque chose de réellement unique.

- La **Section cinq : Pièges** présente une variété de pièges intéressants que vous pourrez disséminer, d'une main plus ou moins leste, à travers votre donjon nouvellement créé.

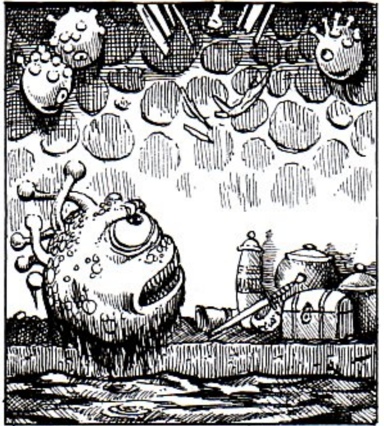
- La **Section six : L'Autodonjon** vous lie davantage les mains que les sections précédentes, mais son système de génération aléatoire peut donner naissance à des développements étranges et amusants qui n'auraient pas vu le jour autrement.

- Les **Sections sept** à **douze** donnent des descriptions détaillées des géomorphes fondateurs (sur les intérieurs de couverture) et des géomorphes focaux. Les géomorphes fondateurs sont des exemples de chacun des six types de donjons définis dans ce livre. Ils peuvent déterminer l'apparence globale de votre donjon ou constituer un exemple à partir duquel modeler votre propre donjon. Les géomorphes focaux constituent une sorte de noyau central pour le type de donjon auquel ils sont associés. Les instructions quant à l'utilisation des géomorphes apparaissent aux pages 13-14.

- Les géomorphes du livret encarté vous permettent d'élaborer un contour de donjon sur mesure. Il vous suffit de décalquer ou photocopier les géomorphes pertinents et de les assembler pour former votre propre donjon. Vous pouvez les ajuster aux géomorphes fondateurs ou les agencer dans la forme qui vous convient. Les instructions quant à l'utilisation des géomorphes apparaissent aux pages 13-14.







Section un : Notions préliminaires de construction de donjons

La **Section un** présente plusieurs techniques et principes de conception de donjons et des trucs pour enrichir l'atmosphère qui y règne. Si vous n'élaborez pas un donjon complètement nouveau, un survol de ces éléments pourrait mettre en lumière des possibilités intéressantes pour vos créations déjà existantes. De plus, vous trouverez à la **Section trois : Types de donjons,** des conseils pour concrétiser ces principes.

Principes

Un **principe** est une théorie ou un point de vue auquel adhère un individu. Ainsi, les choix que vous faites en élaborant un donjon respectent souvent très naturellement un principe. Ce dernier est donc surtout affaire de choix. Certains créateurs jugent nécessaire de suivre un seul concept (décrits à la **Section deux : Conception appliquée de donjons**) lors de la création d'un donjon mais d'autres estiment qu'il est possible de suivre plusieurs principes directeurs différents.

Bien qu'un principe suffise à arrimer et orienter le processus de construction, il vous est donc possible d'utiliser simultanément plusieurs principes complémentaires. Cependant, il arrive qu'un principe soit tellement central qu'il s'oppose aux autres. Dans ce cas, il faudra subordonner les choix au principe central. Rappelez-vous également que le fait de changer votre principe directeur d'un donjon à l'autre contribuera grandement à l'élaboration d'environnements variés.

Afin que vous puissiez vous y référer facilement, les principes présentés ci-dessous se concentrent essentiellement sur un seul aspect des donjons et peuvent donc être utilisés concurremment. Bien d'autres principes pourraient être décrits, mais ceux qui sont présentés ici sont parmi les plus importants.

Écologie

Comment les monstres qui vivent dans un donjon se nourrissent-ils lorsqu'ils ne dévorent pas d'aventuriers ? Ces créatures dépériraient rapidement à l'intérieur d'espaces clos sans aucun accès à de la nourriture. C'est pourquoi le classique "monstre enfermé dans une salle aux trésors" n'est pas très réaliste (quoi que cela puisse être amusant!). Dans la plupart des cas, un groupe d'aventuriers qui ferait irruption dans une pièce gardée par un monstre, mais scellée, n'y trouverait que le trésor et une pile d'ossements ; l'or et les bijoux ne sont certainement pas une source nutritive adéquate !

La représentation réaliste des interactions écologiques à l'intérieur d'un donjon requiert que vous considériez les besoins alimentaires des créatures qui y vivent et leur accès sans restriction à des sources de nourriture. Par exemple, un donjon souterrain qui communique avec la surface offre d'amples opportunités à ses habitants de trouver de la nourriture dans le monde environnant. Rappelez-vous qu'un milieu fantastique présente souvent des écosystèmes souterrains viables ; un donjon avec une voie secrète vers une importante source alimentaire des Tréfonds Obscurs peut aisément fournir assez de nourriture pour sustenter un nombre incalculable d'habitants.

Bien entendu, l'histoire que vous avez préparée peut exiger un donjon complètement coupé d'influences extérieures. Les morts-vivants et les créatures animées par la magie survivent sans problème dans de tels environnements, privés de lumière et de vie. Néanmoins, si des monstres bien vivants sont prévus dans votre scénario, vous pouvez toujours construire un circuit alimentaire miniature à l'intérieur même des limites du donjon.

L'élément le plus important d'un circuit alimentaire est la composante de base de laquelle toutes les autres créatures obtiennent, directement ou indirectement, leur nourriture. À la surface, la végétation est généralement le fondement de tout circuit alimentaire. Les herbivores se nourrissent de ces plantes et sont eux-mêmes dévorés par les carnivores.

Bien sûr, la plupart des plantes ont besoin d'énergie solaire pour croître, un élément habituellement manquant dans les donjons. Cependant, dans un monde fantastique, vous pouvez trouver des plantes souterraines, des moisissures et des champignons qui subsistent à partir des seuls éléments nutritifs du sol, de radiations en provenance de "courants telluriques" terrestres ou de bien d'autres sources d'énergie plus ou moins ésotériques. Une fois qu'une espèce végétale de base a colonisé un donjon, une petite population d'herbivores peut s'en nourrir et une population de carnivores, plus petite encore, pourra se nourrir des herbivores. En général, le nombre de carnivores ne dépasse pas 10% du nombre d'herbivores.



Exemple : Le Cellier de Calembert (complètement scellé, à l'exception d'étroits conduits d'aération vers la surface) contient un luxuriant peuplement de champignons bioluminescents. Les champignons ne fournissent pas seulement de la lumière mais nourrissent également une importante population de vers, de rats et de chauves-souris. Une tribu de torves arrive quant à elle à combler ses besoins nutritifs quotidiens en se nourrissant à la fois des champignons et des herbivores, limitant du même coup la croissance de cette dernière population.

Cohésion

De nombreux donjons sont conçus de manière telle, que des monstres d'espèces différentes puissent cohabiter. Cette situation n'est pas sans soulever quelques questions. Comment ces monstres interagissent-ils entre eux ? Et pourquoi, dès le départ, sont-ils tous présents dans le donjon ? Essayons d'envisager quelques réponses.

Peut-être qu'une créature plus puissante contrôle les différents types de monstres. Des monstres qui s'entre-déchireraient normalement peuvent avoir été charmés ou manipulés mentalement, les amenant ainsi à se supporter et à travailler à la réalisation d'un but commun. Ceux qui se trouvent dans le donjon simplement à titre "d'employé" ou parce qu'ils craignent une figure d'autorité ne travailleront vraisemblablement pas ensemble avec la même cohésion. Ils pourraient même succomber aux chamailleries et aux trahisons si leurs natures sont suffisamment opposées.

À l'intérieur de grands donjons, tel un complexe de cavernes naturelles et de tunnels, deux groupes ou plus de monstres peuvent vivre les uns près des autres. Ils ont peut-être signé des traités interraciaux permettant le commerce et un certain niveau d'interaction entre eux. Il se peut aussi qu'ils se livrent à une guerre continuelle, avec l'intention bien arrêtée de mettre fin à la compétition en matière de nourriture et de ressources limitées. Une telle situation permettrait à des PJ débrouillards de s'allier à l'un des groupes de façon à éviter ou détruire un autre groupe, un exploit qu'une bande d'aventuriers ne pourrait peut-être pas accomplir par ses propres moyens seulement.

Caractère raisonnable

Un autre test décisif lors de la construction d'un donjon est son caractère raisonnable : Est-ce que le donjon convient à son habitant supposé ? Il serait vraisemblable qu'un géant des nuages habite une forteresse construite sur les hauts sommets ennuagés d'une chaîne de montagnes, alors qu'un géant des nuages maître d'une tribu souterraine de pillards gobelins ne le serait pas. Par contre, si vous élaborez une histoire *crédible* qui explique la présence de ce géant dans les Tréfonds Obscurs, vous créez alors plusieurs nouvelles possibilités d'aventures.

Ainsi, il pourrait avoir été chassé par ses pairs d'antan et être en train de préparer patiemment sa vengeance. Soudainement, ce qui apparaissait à première vue comme un scénario improbable et mal ficelé se transforme en une riche histoire qui offre à vos personnages-joueurs des voies amusantes à explorer.

Concept classique

Dans les premières années du jeu de rôle fantastique, les donjons étaient d'une taille et d'une complexité incroyables. De tels domaines souterrains comprenaient souvent plus d'une douzaine de niveaux distincts, chacun d'eux donnant naissance à plusieurs sous-niveaux et des centaines de salles. Plus les personnages s'enfonçaient en profondeur et plus les monstres devenaient dangereux et les trésors, fabuleux. C'est ainsi que l'ampleur des défis s'ajustait à la puissance croissante des PJ.

Ce concept classique a toujours sa place. Il se soucie moins du réalisme que de fournir un endroit approprié pour des années d'explorations, de plaisir et de pillage aux PJ (**voir Plaisir contre réalisme** plus bas). De plus, il vous offre la possibilité d'élaborer les niveaux plus profonds au fur et à mesure que les PJ progressent.

Exemple : Le Labyrinthe d'Aknon se trouve juste à l'extérieur de la ville frontière de Létour. La ville a émergé après la découverte de ce donjon, un peu à la manière des villes champignons qui apparaissent dans le sillage d'une ruée vers l'or. Ce labyrinthe est un complexe souterrain massif qui date de l'époque des Guerres de Purifications, lorsque le malfaisant sorcier Aknon fit une tentative quasi réussie pour dominer la région à partir de sa forteresse souterraine. Les races environnantes parvinrent finalement à vaincre Aknon, rasèrent les fondations de son château fort en surface et ratissèrent les niveaux supérieurs de son complexe souterrain. Les niveaux inférieurs furent alors scellés et livrés à leur sort dans l'obscurité.
Depuis, ce donjon a recommencé à attirer les aventuriers. En effet, dans les années qui suivirent la chute d'Aknon, des bandits et des orques infestèrent de nouveau les niveaux supérieurs. Les légendes parlent encore de puissants artefacts et de mystérieux engins de destruction perdus dans les niveaux inférieurs scellés, gardés par de terribles pièges et la mémoire vengeresse d'Aknon lui-même...

Plaisir contre réalisme

Il y a des moments où la recherche servile du réalisme, le respect à la lettre des lois de la physique ou l'élaboration de mobiles crédibles aux actions d'un adversaire peuvent faire obstacle au plaisir. Bien entendu, ce serait génial si les dégâts de chute tenaient compte de l'accélération gravitationnelle mais, à la table de jeux, l'algorithme approprié se révélerait trop encombrant à utiliser et il s'avérerait beaucoup trop meurtrier, même pour des personnages de hauts niveaux ! Certains aspects de la réalité sont donc habituellement réduits à de simples mécaniques à l'intérieur du jeu, conçu pour imiter et non reproduire la réalité.

D'un autre côté, si vous allez trop loin dans cette direction, vos joueurs vont certainement se rebeller en face de situations qui défient toute logique. Le recours aux décrets du MD ou au fameux "C'est de la magie!" ne peut convenir qu'un nombre limité de fois.

Exemple : Les PJ tombent sur un groupe de trois vers de galerie dans une grande caverne. Agissant avec astuce, ils définissent avec exactitude le nombre de leurs ennemis et parviennent à les défaire sans peine. Soudainement, deux vers additionnels surgissent de nulle part parce que le MD juge que la bataille a été trop facile. Les exclamations de surprise et de colère (" Hé! D'où peuvent-ils venir? J'ai dit que j'ouvrais l'œil!") n'y changeant rien, les joueurs ont alors l'impression que leurs personnages sont à la merci de la volonté du MD et que celui-ci suit des règles autres que celles dictées par un relatif réalisme. Les joueurs ont alors moins de plaisir et seront probablement moins enclins, lors des prochaines rencontres, à mettre en veilleuse leur sens critique pour ménager le plaisir du jeu



Lors de la préparation des rencontres du donjon, il est important que vous équilibriez les besoins de votre scénario et le réalisme en général. Si vous allez trop loin dans l'une ou l'autre des directions, cela conduira invariablement à l'insatisfaction de vos joueurs et peut-être même à l'interruption du scénario.

Récompense contre effort

Souvent, les MD amoncellent les trésors dans leurs donjons, dans l'intention de plaire à leurs joueurs. Mais, le plus fréquemment, cette façon de procéder ne conduit qu'à davantage d'insatisfaction. Si vous dépassez vraiment la norme en distribuant trop de trésors, les personnages se retrouveront rapidement surchargés de richesse et de magie et vos joueurs perdront leur intérêt pour votre campagne parce que tout est simplement trop facile! Les termes "Roue de la Fortune" sont utilisés depuis longtemps pour qualifier péjorativement les campagnes coupables de tels débordements.

Exemple : Les PJ suivent à la trace un groupe de rats-garous jusque dans les égouts sous la ville. Ils tuent aisément ces créatures, mettant ainsi fin au problème de lycanthropie qui affectait la région. Découvrant leur trésor sous des détritus et des os, les PJ n'en croient pas leurs yeux à la vue de plusieurs gemmes de 10000 po, un *sceptre de puissance altière* et un *bâton du mage*!

Est-ce que les joueurs ont mérité ce butin, royal en termes d'AD&D? Bien sûr que non! C'est un bel exemple où un faible effort de la part des PJ a débouché sur une récompense démesurée.



Évitez donc de surcharger les donjons pendant le processus de création. Si les PJ trouvent occasionnellement des trésors de dimension moyenne et de rares objets magiques, leur *intérêt* pour les trésors et la magie se trouvera maintenu. En fin de compte, vos joueurs s'intéresseront ainsi davantage à l'exploration des recoins sombres et humides de vos donjons.

D'un autre côté, certains MD font de l'acquisition des trésors une chose quasi impossible, augmentant de beaucoup l'effort requis de la part des personnages tout en réduisant d'autant la récompense.

Exemple : Après des mois de temps de jeu, les PJ parviennent, à travers des dangers toujours grandissants, à suivre un groupe de rats-garous maraudeurs jusqu'à leur repaire labyrinthique. Ils vainquent finalement le dernier rat-garou après une bataille titanesque dans laquelle plusieurs d'entre eux sont morts. En retenant leur souffle, les survivants découvrent le trésor des rats-garous : 351 pc, 42 pa, 16 po et un gobelet de cristal valant un maigre 50 po. Et c'est tout. Il n'y a pas d'objet magique pour les récompenser et les trésors ne suffisent même pas à couvrir les frais engagés dans la poursuite et le combat contre les lycanthropes.

L'exemple précédent peut sembler exagérer, mais il illustre comment un MD radin peut gâcher le plaisir de ses joueurs aussi efficacement qu'un MD adepte de la Roue de la Fortune. Les PJ doivent recevoir une récompense lorsqu'ils surmontent des obstacles, relèvent des défis et terminent avec succès un scénario. Si les objets magiques et le bon argent sont excessivement rares dans votre campagne, accordez-leur au moins des bonus de points d'expérience appropriés à la situation. Les joueurs ont vraiment besoin de percevoir des bénéfices tangibles pour leurs efforts, sinon leur intérêt disparaîtra.

Penser comme un monstre

Parfois, le temps manque pour élaborer en détail un donjon et la vitesse devient alors l'élément crucial. Il est heureusement facile et rapide de peupler les salles d'un donjon en utilisant le BESTIAIRE MONSTRUEUX. Cependant, si vous disposez de plus de temps, vous pouvez augmenter l'intérêt de votre donjon ou de votre scénario en vous plaçant vous-même dans les griffes des monstres; si j'étais un gobelin vivotant dans ces catacombes, comment utiliserais-je mon environnement pour accroître mon avantage défensif?

Pour commencer, n'importe quel monstre avec plus de jugeote qu'un champignon vénéneux comprendra certainement que la *baguette de projectiles magiques* et l'*épée sanglante* de son trésor seraient beaucoup plus utiles si elles étaient bien utilisées. D'ailleurs, la plupart des créatures intelligentes se servent de leurs possessions magiques; elles ne les accumulent pas pour d'éventuels pillards! Ainsi, le roi gobelin devient un formidable adversaire lorsqu'il se pare de ses *bracelets de défense CA 2* et qu'il brandit une *épée large +3*, sans mentionner la *potion de super-héroïsme* et la *potion de force des géants* qu'il vient tout juste de boire.

Dans la même veine, des créatures physiquement faibles ne le sont pas nécessairement mentalement parlant. De fait, les êtres plus frêles doivent souvent agir de façon plus insidieuse que les créatures qui peuvent parvenir à leurs fins en utilisant leur seule force brute. Ces êtres compenseront donc leur manque de force en faisant le meilleur usage possible du terrain environnant et de ses ressources. Du coup, ils représentent un défi plus grand encore que ce que leur niveau ou leurs dés de vie pourraient indiquer.



Exemple : Les gobelins de Galduraan ont confectionné d'immenses tapis tissés de brindilles, de paille souillée, d'ordures putrides, de tessons de poterie et de mottes d'argile collante. Ces tapis sont là pour dissuader les intrus d'entrer dans certains endroits névralgiques. Parce qu'ils les connaissent bien, les gobelins peuvent passer rapidement et sans encombre à travers ces barrières gluantes. Cependant, comme ceux qui ne sont pas familiers avec ces défenses peuvent essayer de s'y frayer un passage, les gobelins ont, bien entendu, prévu le coup et modifié certains tapis avec des "surprises" - notamment des fosses, des pointes de fer et des vers putrides.

Techniques relatives à l'atmosphère des aventures

Certaines techniques simples peuvent contribuer grandement à camper une atmosphère tendue, effrayante ou excitante au cours de l'aventure. Vos joueurs se remémoreront pendant longtemps ces donjons dans lesquelles les rencontres étaient particulièrement réalistes et dangereuses. Ce livre ne détaille pas toutes les techniques disponibles pour enrichir l'atmosphère des aventures. Voici les deux plus efficaces.

Se frotter au réel

Aussi souvent que possible, faites appel à votre propre expérience pour décrire une situation de jeu. Rien ne vaut la description d'un lieu ou d'une situation de la bouche de quelqu'un ayant réellement vécu des circonstances similaires.

Par exemple, il se peut que les PJ décident que le meilleur moyen d'entrer dans un tombeau est de passer à travers une série d'étroites crevasses, juste assez larges pour leur permettre de s'y glisser. Supposons maintenant qu'en tant que MD, vous avez une expérience bien réelle de ce que signifie ramper à travers d'étroits espaces confinés. Alors que le groupe progresse à travers les minces ouvertures, vous régalez vos joueurs d'une description en ces termes :

"L'odeur de terre humide et de pourriture vous enveloppe comme une brume invisible. Le passage devenant plus étroit, vous êtes obligé de ramper à quatre pattes. L'espace se réduisant encore davantage, vous devez, pour continuer à avancer peu à peu, placer vos bras devant vous ou les plaquer contre votre corps; il n'y a plus assez d'espace pour changer de position par la suite. À votre passage, de la terre dégringole dans vos yeux et votre bouche et de petits insectes s'éparpillent devant vous. Vous vous demandez si vous serez capable de ramper en sens contraire si jamais le tunnel se rétrécit davantage ou si vous demeurez simplement coincé sous terre. Il est même

Le pouvoir de la suggestion

C'est souvent la simple évocation astucieuse d'un danger plutôt que le danger lui-même qui engendre le plus d'angoisse et qui contribue à créer une atmosphère tendue, propice à l'imaginaire. L'imagination fiévreuse des personnages concocte souvent des horreurs qui dépassent de beaucoup ce qui les attend réellement.



La frayeur ressentie par les joueurs alors qu'ils s'interrogent sur ce qui peut bien émettre ces cris *surnaturels* dans la caverne devant eux est inestimable, et l'ombre dansante qui disparaît aussitôt qu'elle est aperçue est bien plus angoissante qu'une rencontre inopinée avec le seigneur vampire d'une crypte, sans aucune montée préalable de la tension.

Dans un même ordre d'idée, lier une menace particulière à un élément physique du donjon se retrouvant fréquemment dans celui-ci conditionne rapidement les joueurs à anticiper l'apparition de cette menace chaque fois qu'ils aperçoivent l'élément en question, peu importe qu'elle s'y trouve réellement ou non. L'ambiance atteint ainsi un certain paroxysme quand les PJ explorent cette partie du donjon avec une infinité de précautions.

Exemple : Alors qu'ils circulent à travers une série de cavernes non explorées, les PJ sont continuellement assaillis par des vers charognards qui surgissent de toutes les larges fissures qu'ils croisent. Ces vers charognards laissent pendre leurs tentacules et soulèvent leurs victimes à l'intérieur de la fissure, les dévorant alors en toute sécurité, loin des coups d'épées des compagnons des infortunés. Après quelques-unes de ces attaques terrifiantes, les PJ commencent à faire de grands détours pour éviter de croiser une quelconque fissure. Lorsqu'ils comprennent finalement que la seule sortie passe à travers l'une de celles-ci, la peur devient apparente dans tous les yeux autour de la table, peu importe qu'il y ait réellement ou non un ver charognard dans le trou.





Section deux : Conception appliquée de donjons

La **Section deux** présente différents types ou concepts de donjons. Elle décrit également plusieurs variantes qui peuvent transformer un donjon ordinaire en quelque chose d'extraordinaire. Bien qu'elle soit idéalement utilisable comme un "engrais" créatif, cette section est organisée de manière à permettre la création, à l'aide de simples jets de dé, de donjons spécifiques.

Concepts

Dans un monde fantastique, un donjon est souvent construit pour des raisons autres que celle d'offrir à des aventuriers un endroit à explorer et à piller. La raison d'être de ce genre d'endroit détermine toute sa conception. C'est pourquoi un bon constructeur de donjon se pose immédiatement les questions suivantes lorsqu'il en rencontre un :

- Quel est/était la fonction de cette construction?
- Quels étaient les besoins des constructeurs?
- Pourquoi les créateurs ont-ils construit ce qu'ils ont construit?

Si vous conservez ces questions en tête, la conception et la cartographie de votre nouveau donjon seront beaucoup plus faciles que si vous fixiez intensément une feuille de papier quadrillé en attendant que l'inspiration vienne vous frapper.

Exemple : Vous décidez que le prochain défi des PJ se trouve à l'intérieur d'un labyrinthe excavé dans le flanc d'un volcan endormi. Ce labyrinthe fut creusé par des nains qui utilisent maintenant le magma souterrain pour alimenter leur forge.

Vous commencez par dessiner rapidement une série de coulées de lave magmatique, telles autant de veines rouges dans la terre. Au-dessus de l'une de ces coulées, les nains ont creusé leur grande salle de forge dans laquelle le minerai accumulé dans d'autres portions du complexe est ensuite transporté. D'où ce minerai provient-il? Bien sûr, il est extrait de puits miniers situés ailleurs dans le volcan; vous dessinez donc ces deux endroits.

Lorsque les nains ne sont pas en train d'exploiter leur mine ou de travailler à la forge, ils passent leur temps libre à dormir dans leurs quartiers privés, à échanger le résultat de leur labeur contre des victuailles dans un bazar à la surface et à faire la fête avec leurs compagnons dans une taverne souterraine. Vous ajoutez sans peine ces différents lieux, probablement au-dessus des mines et de la forge.

Finalement, vous équipez votre donjon d'une entrée vers la surface et de quelques défenses appropriées. Vous pourrez détailler les aspects architecturaux et les rencontres plus tard. Vous venez néanmoins de créer un donjon basé sur un concept bien défini.

Choix du concept d'un donjon

Choisir le concept de votre donjon est une décision importante parce que le concept détermine - ou à tout le moins influence - l'apparence globale de votre construction. Vous devez donc vous assurer que vous en choisissez un qui offre de nombreuses possibilités intéressantes à vos joueurs et, plus important encore, qui vous enthousiasme.

Cependant, si l'inspiration vous manque ou si vous êtes tenté de choisir un concept au hasard, vous pouvez jeter 1d20 et appliquer le résultat avec le **Tableau 1 : Concepts de donjons**. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, n'en tenez pas compte et rejetez le dé. Si vous le désirez, jetez-le deux ou plusieurs fois; vous obtiendrez ainsi plusieurs concepts simultanément, ce qui peut ajouter un certain degré de complexité à votre donjon. Une description de chaque concept suit le tableau.



Tableau 1 : Concepts de donjons	
Résultat 1d20	**Concept**
1	Académie
2	Camp de base
3	Colonie
4	Communauté
5	Complexe de recherche
6	Ermitage
7	Forteresse souterraine
8	Site abandonné
9	Mine
10	Phénomène naturel
11	Piège mortel
12	Prison
13	Refuge
14	Siège de pouvoir
15	Site de divertissement
16	Tanière d'animal
17	Temple
18	Tombeau
19	Trésorerie
20	Vaisseau

Description des Concepts

Quelques-unes des descriptions suivantes peuvent être aisément associées aux divers types de donjons décrits dans la **Partie trois : Types de donjons**.

Académie : Les académies comptent généralement plusieurs bâtiments d'importance et une série de bâtiments secondaires pour loger les étudiants, le personnel de soutien, etc. Une académie peut enseigner l'escrime, la musique, la magie, la jonglerie et bien d'autres compétences plus ésotériques encore! Évidemment, les talents des étudiants correspondent aux sujets enseignés. Le cursus d'une école peut même être imprégné du mal : les écoles secrètes d'assassins et de nécromanciens tombent dans cette catégorie.

Camp de base : Lorsqu'un groupe de créatures intelligentes entreprend d'explorer un territoire nouveau ou hostile, il établit habituellement un camp de base. Ce dernier partage plusieurs caractéristiques avec la colonie, en ce sens qu'il inclut tout ce qui est nécessaire à un petit groupe pour survivre loin de son environnement habituel et l'ensemble est confiné à l'intérieur d'un périmètre défensif. Les habitants du camp prennent souvent des mesures de sécurité draconiennes en territoire hostile ou dangereux, recourant à de nombreux éclaireurs pour obtenir des rapports détaillés sur les régions environnantes.

Colonie : Une frontière, au sens américain du terme, (qu'elle soit sur terre, sous la mer, dans l'espace ou même dans un plan complètement différent) implique la présence d'espaces libres à l'intérieur desquels plusieurs races peuvent se disperser et rechercher de nouvelles opportunités. Les colonies sont généralement de petite taille et comprennent une population-échantillon de la civilisation d'origine, de même que tout l'équipement nécessaire à un groupe pour vivre hors de son environnement habituel. Les colons sont souvent très vigilants vis-à-vis des dangers présents dans les milieux hostiles où ils s'installent.

Communauté : Dès que de grands groupes d'humains, de demi-humains ou de créatures sociales de toutes sortes se rassemblent en un lieu pour y vivre, une ville du type approprié apparaît (bâtiments à la surface pour les humains, maisons dans les arbres pour les elfes, terriers pour les petites-gens, noyaux de magma pour les élémentaux de feu, etc.). Les villes fantastiques comprennent normalement certains éléments que l'on retrouve aussi dans les villes du monde réel comme des tavernes, des auberges, des marchands, des gardes, des guildes, un gouvernement local et ainsi de suite.

Complexe de recherche : Des complexes sont parfois érigés par ceux qui possèdent de grands pouvoirs pour se livrer à des travaux de recherche délicats, dangereux et quelque peu illicites. De tels laboratoires, construits à la surface ou sous terre, sont généralement dissimulés à la population. Ils fourmillent de pièges pour dissuader les curieux et peuvent même présenter de puissantes et dangereuses manifestations des recherches en cours.

Ermitage : Les saints, les sages, les magiciens et autres entités d'un grand âge ou d'une certaine puissance deviennent parfois impatients ou fatigués de leurs contacts quotidiens avec la civilisation. Aussi la quittent-ils pour s'établir dans une résidence isolée, loin des tracas de la vie en société. De telles demeures sont difficiles à trouver et dangereuses une fois découvertes; un être qui a consacré autant d'énergie à se cacher n'apprécie généralement pas follement les visiteurs! Ces derniers sont le plus souvent à la recherche de l'ermite dans l'espoir d'obtenir réponse à une énigme, de l'aide face à un problème ou même pour récupérer une ancienne relique réputée être entre les mains du reclus.

Forteresse souterraine : Dans certains cas, il est beaucoup plus logique de construire sous terre plutôt qu'à la surface. Les espaces souterrains sont souvent plus faciles à défendre et les constructeurs ayant accès à des moyens magiques d'excavation n'ont aucune difficulté à creuser des complexes souterrains. De tels endroits, construits surtout pour des raisons de défense (et de secret), se trouvent renforcés avec des murs défensifs, des pièges et une milice active, le tout dans le but de dissuader les envahisseurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez également jeter le dé pour déterminer, sur le tableau 1, un but secondaire à tout le complexe souterrain.

Lieu abandonné : Les sites abandonnés (y compris les bateaux et autres objets de grande taille auparavant mobiles) tombent habituellement en ruine par manque d'entretien. Leur état est parfois tel qu'on a du mal à déterminer la fonction d'origine de la structure. Ils constituent souvent des repaires idéaux, à la fois pour des créatures naturelles et surnaturelles et toute autre entité intelligente qui colonise les lieux en l'absence des propriétaires originaux. Il se peut que la fonction réelle de la structure demeure un mystère complet, mais vous pouvez également jeter le dé pour déterminer, sur le tableau 1, le concept initial du donjon.

Mine : De nombreuses civilisations font usage du fer, des gemmes et des métaux précieux. À cette fin, des mines sont creusées le long des veines de minerai, de minéraux ou même de substances plus fantastiques. On y retrouve habituellement des tunnels grossiers et de l'équipement pour raffiner les matières



extraites, des fonderies notamment. Souvent, les propriétaires de ces mines fantastiques résident dans des pièces souterraines adjacentes.

Phénomène naturel : La plupart des complexes souterrains sont le résultat de processus naturels. Par exemple, le calcaire est une pierre tendre qui s'érode facilement par infiltration de l'eau de pluie et qui, au bout de milliers d'années, donne naissance à des passages tortueux et chaotiques. Les processus géothermiques et volcaniques peuvent également créer des espaces sous la terre. En général, les couloirs naturels sont agrémentés de passages étroits, de pentes abruptes, de stalactites et de stalagmites. Dans un monde fantastique, les cavernes naturelles constituent un emplacement idéal pour rencontrer des créatures et des civilisations souterraines, lesquelles ont très souvent des intérêts qui s'opposent à ceux nés sous la lumière du soleil.

Piège mortel : Il arrive parfois qu'un magicien excentrique ou un être puissant et malveillant se divertisse en construisant un labyrinthe souterrain sans autre but que de piéger, humilier et détruire ceux qui pourraient être assez fous pour s'y aventurer. Ces donjons comportent typiquement, dans leurs corridors froids et sombres, des pièges très complexes et de dangereux monstres contre lesquels la plupart des groupes d'aventuriers n'ont aucune chance. Dans un autre ordre d'idée, une section de donjon de type piège mortel pourrait se retrouver adjacente à d'autres espaces souterrains, à titre de mesure de protection.

Prison : De nombreux châteaux, forteresses et bâtiments des forces de l'ordre nécessitent une ou plusieurs pièces sombres, souvent souterraines, pour garder des prisonniers. Les installations peuvent inclure des cachots à barreaux multiples, des labyrinthes remplis de pièges pour égarer les prisonniers qui s'évaderaient et des instruments de torture à des fins d'interrogatoire (ou même pour le cruel plaisir de ravisseurs malfaisants).

Refuge : Les gens construisent des refuges de toutes dimensions pour se soustraire à une grande variété de dangers. Certains sont mis sur pied par des individus bannis ou sous le coup d'une sentence de mort. D'autres sont construits par de petits groupes ou des familles qui veulent fuir des guerres incessantes. Finalement, certains abris secrets sont érigés par ceux qui sont, à juste titre ou non, poursuivis pour des délits majeurs. Les plus grands refuges sont installés lorsqu'une catastrophe d'envergure mondiale et de proportions apocalyptiques force tout le monde à se mettre à l'abri sous terre. Les réfugiés font très souvent montre de crainte ou de méfiance envers quiconque découvre et s'introduit dans leur refuge.

Siège du pouvoir : Un roi, une reine ou autre dirigeant règne souvent à partir de son château. Des exemples de ce type d'architecture abondent à la fois dans la littérature historique et fantastique. Bien entendu, les dirigeants peuvent régner de n'importe quel type d'endroit correspondant à leur culture particulière. Un bâtiment conçu pour assurer la gestion de régions environnantes comprend généralement une salle du trône, une salle d'audience, d'élégants appartements pour les dirigeants et leurs nobles visiteurs, un important personnel chargé des affaires quotidiennes et un bataillon de soldats d'élite préposés au respect des édits du souverain.

Site de divertissement : Une société aisée ou de riches individus ont parfois les moyens financiers et l'intérêt nécessaires pour créer des complexes spécialement conçus pour le divertissement. De tels établissements pourraient, par exemple, présenter des combats de gladiateurs, des jeux de l'esprit ou des jeux de chance. Les paris et l'échange de grosses sommes d'argent étant courants dans de tels lieux, un service de sécurité est toujours présent pour maintenir l'ordre.

Tanière animale : Les animaux et les monstres établissent très souvent des tanières souterraines. Ces cavités peuvent être peu profondes (comme une caverne dans la façade d'une falaise) ou très développées (comme les excavations d'un immense ver des rochers, creusées sur une période de quelques siècles). Souvent, les petites créatures y vivront en groupes familiaux comprenant plusieurs individus, alors que les créatures plus grosses (les dragons, par exemple) y résideront seules.

Temple : Presque tous les dieux sont honorés à l'intérieur de temples dédiés à leur culte. La plupart des édifices comportent un autel et de nombreuses représentations du dieu en question. Ils abritent communément le clergé, les acolytes et les défenseurs de la foi. Des sanctuaires privés pour ceux qui sont plus proches de leur divinité se trouvent souvent au centre du temple. On y trouve parfois, une panoplie d'instruments de communication avec le dieu.

Tombeau : La plupart des cultures honorent leurs morts et les enterrent d'une quelconque façon. Les serfs et autres membres des classes inférieures sont généralement inhumés dans des espaces tout juste assez grands pour contenir leur dépouille mortelle, mais quelques individus s'offrent des chambres funéraires, des catacombes ou des structures similaires. Ces sites contiennent de grands espaces aménagés en l'honneur du trépassé et des accès compliqués pour égarer et effrayer d'éventuels pillards.

Trésorerie : Lorsque des sommes d'argent, des trésors et des objets magiques deviennent trop précieux pour être entreposés dans une chambre forte ordinaire, des trésoreries sont spécialement construites. Des cachettes impénétrables, des voies d'approche piégées et des entrées puissamment gardées sont courants en ces lieux. Des gardiens d'origine magique peuvent également défendre la chambre forte contenant effectivement le trésor. Ces salles très sûres ne sont pas toujours construites pour empêcher les voleurs d'y entrer. Leur fonction est parfois de retenir prisonnier un objet, un concept ou une entité à la fois trop dangereux et trop puissant pour être détruit.

Vaisseau : Des vaisseaux de grande taille, conçus pour voyager sur terre, sur mer, dans les airs ou dans l'espace ne sont pas des donjons traditionnels, mais ils conviennent certainement à la définition de ce mot dans AD&D. Bien sûr, un monde fantastique permet à de tels vaisseaux d'atteindre des proportions gigantesques, tant par la taille que par l'ambition de leurs propriétaires, mais même un petit voilier comporte généralement plusieurs cabines et pièces qui sauront capter l'intérêt d'un groupe d'aventuriers. Par nature, la plupart des vaisseaux ont un capitaine, un équipage, du fret et éventuellement des passagers. Ils transportent également des provisions en quantités suffisantes pour plusieurs semaines pour l'équipage et les passagers et des armes pour repousser les pirates et autres agresseurs.



Section trois : Types de donjons



Chaque type de donjon présenté dans cette section comprend une description générale, une liste de lieux typiques et de rencontres ainsi qu'une description de chaque lieu. À chaque type de donjon correspond un ensemble de géomorphes du livret encarté (décrits dans **Utilisation des géomorphes**, ci-dessous). Ces géomorphes peuvent être ignorés complètement, copiés pour créer un donjon selon vos propres préférences ou utilisés conjointement avec les règles présentées à la **Section six : L'Autodonjon**.

Choix d'un type de donjon

Il va de soi que le choix du type de donjon à utiliser dans le cadre de votre aventure va de pair avec le choix du concept (décrit dans la **Section deux : Conception appliquée d'un donjon**). Bien que les géomorphes, les tables de lieux typiques et les tables de rencontres soient là pour vous aider à préciser les détails de votre donjon, vous pouvez parvenir à un résultat similaire en utilisant simplement votre perspicacité et votre imagination. De même, si vous créez un donjon en suivant rigoureusement les directives et règles présentées ici et que vous constatez que, malgré tout, une trésorerie n'a pas été incluse dans votre construction, ajoutez-la simplement et remplissez-la de n'importe quel trésor que vous jugez approprié.

Si l'inspiration vous fait défaut au moment de choisir un type de donjon (ou si vous préférez concevoir un donjon de manière entièrement aléatoire), jetez le dé et appliquez votre score sur le **Tableau 2 : Types de donjons**. Si vous n'aimez pas le type de donjon ainsi obtenu ou s'il ne correspond pas au concept que vous avez déjà choisi, ne tenez pas compte du résultat et rejetez le dé. Pour ajouter des niveaux de complexité à votre donjon, il vous suffit de jeter le dé deux fois ou plus et de combiner les résultats ainsi obtenus. Chaque résultat du tableau est détaillé plus loin dans cette section.

Les six types de donjon que voici ne représentent que quelques-unes des nombreuses possibilités. Ils correspondent aux géomorphes de donjons inclus dans le présent *Guide du Constructeur de Donjons*.

Tableau 2 : Types de donjons

Résultat 1d6	Type
1	Aérien
2	Château
3	Interdimensionnel
4	Mine/caverne naturelle
5	Ruine/Tombe
6	Sous-marin

Si vous prévoyez d'altérer votre donjon (selon les principes décrits dans la **Section quatre**), poursuivez le processus d'élaboration de votre donjon avec le **Tableau 9 : Altérations** avant de continuer avec les géomorphes.

Utilisation des géomorphes



Comme vous l'avez sans doute remarqué, le *Guide du Constructeur de Donjons* contient un livret de cartes, groupées en géomorphes de différents types de donjons. Ces géomorphes peuvent servir de modèles pour vos propres créations. Vous pouvez les décalquer sur votre carte en les disposant de la manière désirée ou en faire des photocopies, les découper et les agencer entre eux librement. Notez bien, cependant, que certains géomorphes représentent des coupes transversales. Vous devrez donc modifier votre technique de cartographie pour tenir compte de cette orientation différente.

Les géomorphes (et les tableaux de lieux typiques et de rencontres qui les accompagnent) ont pour objectif de stimuler votre créativité et non de la canaliser ou de la restreindre. Vous n'avez



donc pas besoin d'utiliser tous les géomorphes dans votre donjon; vous pouvez choisir les plus appropriés et les réutiliser plusieurs fois si nécessaire. De même, n'hésitez pas à modifier leurs limites et leur légende si elles ne correspondent pas à votre conception personnelle du lieu que vous créez. Encore plus important, *n'hésitez pas à dessiner à main levée des pièces communicantes, des passages et des tunnels entre les géomorphes que vous utilisez.*

Toutes les cartes utilisent deux conventions pour suggérer des points d'ancrage des géomorphes entre eux. Le premier (✱) apparaît normalement près d'une porte, un corridor ou une aire ouverte. N'hésitez pas à réduire la longueur des corridors, changer la position des portes ou réduire/agrandir les aires ouvertes de façon à obtenir un meilleur ajustement avec les autres géomorphes. On retrouve également sur les géomorphes le symbole d'un escalier (✱) pour signaler une connexion avec un autre niveau, supérieur ou inférieur. Lorsqu'un géomorphe comporte un tel symbole, c'est à vous de décider si l'escalier monte, descend ou les deux à la fois, reliant ainsi plusieurs niveaux.

Souvenez-vous qu'aucune règle ne vous empêche de passer d'un type de géomorphe à un autre. Par exemple, vous pourriez assembler un donjon en utilisant des géomorphes "Ruine/tombe" et décider soudainement que l'une des pièces s'ouvre sur une série de cavernes naturelles. Au lieu de dessiner ces cavernes à main levée, vous adjoignez quelques géomorphes "Mine/caverne naturelle" pour compléter votre carte. De fait, associer différents types de donjons crée un ensemble plus riche et plus varié. Mais vous devez tout de même prendre garde à ne pas exagérer en combinant trop de géomorphes disparates sans raison.

Géomorphes fondateurs

Les pages intérieures de la couverture de ce livre contiennent les géomorphes fondateurs ou de départ pour chaque type de donjon. Dans la plupart des cas, ce géomorphe vous permet de bien démarrer en plantant le décor de départ de tous les autres géomorphes qui lui seront associés. Le **géomorphe fondateur** présente une vue extérieure de la forme globale du donjon. Il est donc à une échelle bien plus grande que les autres géomorphes. Vous n'avez ensuite qu'à choisir certains géomorphes lettrés (pour chaque type de donjon), les relier dans n'importe quel ordre et selon la fréquence qui vous semble adéquate et les organiser pour qu'ils correspondent à la structure du géomorphe fondateur. Ces géomorphes n'ont pas pour objectif de vous limiter dans la création de votre donjon; soyez libre d'aller au-delà des dimensions et des formes données.

Des descriptions détaillées des zones des géomorphes fondateurs, accompagnées de leur légende, sont présentées au **Chapitre deux**.

Géomorphes focaux

En plus des géomorphes fondateurs, chaque ensemble de géomorphes comprend un **géomorphe focal**. C'est une section du donjon qui joue un rôle assez central pour l'ensemble du complexe, de sorte que, bien qu'il n'ait pas à être obligatoirement présent, il est presque toujours pris en compte dans le processus d'élaboration.

Des descriptions détaillées des zones des géomorphes focaux, accompagnées de leur légende, sont présentées au **Chapitre deux**.

Tableaux de lieux typiques et de rencontres

Un tableau de **lieux typiques** et un tableau de **rencontres** sont présentés pour chaque type de donjon. Ils proposent des caractéristiques pour les salles et des rencontres pour les endroits qui en sont dépourvus. Ces tableaux n'ont rien d'obligatoire; ils servent seulement de guides. Si vous *souhaitez* vous en servir pour remplir les pièces vides de vos donjons ou en conjonction avec les géomorphes, vous les trouverez probablement utiles comme *compléments* à vos propres idées En tant que MD, c'est toujours à vous de décider si un résultat particulier colle avec votre donjon. Si ce n'est pas le cas, choisissez-en un autre ou jetez le dé.

Si vous trouvez qu'un tableau de lieux typiques est trop limité, sélectionnez simplement celui d'un autre type de donjon. Cela ajoutera de la variété. Si vous voulez générer des caractéristiques et des rencontres de manière complètement aléatoire, allez jeter un coup d'œil à "l'Autodonjon", dans la **Partie six**.

Utilisation des tableaux

Pour utiliser les tableaux de lieux typiques et de rencontres, dessinez d'abord un donjon vide (éventuellement à l'aide des géomorphes). Une fois la carte terminée, passez chaque salle en revue et choisissez, délibérément ou en jetant le dé, un lieu typique ou une rencontre adéquate dans le tableau approprié. Il n'est pas nécessaire de choisir à la fois un lieu et une rencontre pour chaque endroit, à moins qu'il mérite une "saveur" particulière. En outre, toutes les pièces ne doivent pas forcément être un lieu typique ou celui d'une rencontre. Certaines pièces peuvent demeurer complètement vides.

Le simple choix d'un lieu typique suffit souvent à suggérer le type de PNJ susceptibles de s'y trouver. Par exemple, dans une cuisine, on peut d'attendre à trouver quelques cuistots, des serviteurs et un chien ou deux à la recherche d'un os.

Certains des lieux typiques peuvent réapparaître de nombreuses fois (comme les quartiers des serviteurs), alors que d'autres ne seront utilisés de façon adéquate qu'une seule fois (salle du trône par exemple). N'hésitez pas à relancer le dé si un résultat ne répond pas à vos besoins ou s'il est déjà utilisé.

En plus des résultats des tableaux, vous désirerez peut-être placer quelques énigmes ou pièges. Des éléments mystérieux comme ceux-ci doivent être placés avec discernement, mais vous pouvez également assigner à chaque endroit une petite probabilité (10% est un bon choix) de contenir un piège. Ensuite, vous n'avez plus qu'à concevoir votre propre piège ou jeter le dé et consulter les tableaux de la **Section cinq : Pièges**.

Détailler les salles

Après avoir déterminé la nature et/ou la rencontre possible dans chaque salle, vous pouvez commencer à en étoffer le contenu. Pour cela, il vous faut préparer une description simple, en y ajoutant les objets ou les informations que les PJ pourront découvrir ou qui pourraient leur être utiles. Il vous faut également cacher les éventuels trésors quelque part dans la pièce ou sur un PNJ. Encore une fois, il n'est pas nécessaire que chaque salle ou PNJ possède quoi que ce soit d'une quelconque valeur.

Malheureusement, des contraintes d'espaces ne permettent pas de présenter des descriptions complètes de chacune des lignes des tableaux de rencontres. Vous devrez donc avoir recours au BESTIAIRE



MONSTRUEUX pour trouver les caractéristiques des créatures rencontrées dans vos donjons. En ce qui concerne les lieux typiques, les mentions qui apparaissent dans les tableaux devraient suffire à vous suggérer un contenu pour la pièce considérée. Si ce n'est pas le cas, des descriptions plus détaillées suivent chaque tableau. À vous d'utiliser en tout, en partie ou pas du tout, les informations particulières données par ces descriptions. Elles vous sont présentées surtout pour vous servir de guides.

Niveaux des personnages

Il vous faut ajuster le nombre de créatures rencontrées au nombre et aux niveaux de vos aventuriers. Vous devez donc apprécier si le résultat d'un jet de dé est acceptable ou non. Par exemple, si vous êtes en train de préparer un donjon pour un groupe de quatre joueurs de niveau 1, un résultat aléatoire du **Tableau 6a : Rencontres d'une mine/caverne naturelle** peut éventuellement les opposer à trois enlaceurs. Vous devez alors diminuer le nombre d'opposants pour que la partie demeure équilibrée.

Une règle empirique veut que le total des niveaux des monstres n'excède pas le total des niveaux des personnages de plus de quatre ou cinq niveaux. Par exemple, un groupe de quatre aventuriers de niveau 1 peut sans doute survivre à un combat contre huit créatures de 1 DV ou peut-être deux créatures de 4 DV. Cependant, il serait probablement surclassé par dix créatures de 1 DV ou même trois créatures de 4 DV. Pour la même raison, un groupe de quatre aventuriers de niveau 4 ne sera probablement pas mis en danger par seulement six créatures de 1 DV, mais il réfléchira à deux reprises avant de s'attaquer à une tribu de trente créatures de 1 DV.

Aérien

Bien que les autres types de donjons évoquent immédiatement une forme et une structure définie, basée sur des précédents ou des références historiques (comme un château), les donjons de type aérien sont beaucoup plus informes. Un donjon aérien est tout lieu surélevé de façon marquée au-dessus d'une surface quelconque et qui abrite des créatures ailées ou de nature aérienne ou même des créatures ne pouvant voler, mais qui réussissent malgré tout à survivre et à prospérer dans cet environnement. Il peut donc englober plusieurs types de donjon à la fois. Un château sur des nuages, une île nuageuse informe et en perpétuel mouvement ou une civilisation établie sur le dos d'un monstre aérien gigantesque en sont de bons exemples. D'autres exemples moins fantastiques pourraient être des constructions ou bâtiments situés au sommet de montagnes ou des villes creusées dans la paroi d'imposantes falaises.

Vivre en hauteur présente toujours un risque de chute. Chaque fois qu'un combat prend place près du vide, les plus malins tenteront de pousser leurs assaillants au-delà de la bordure. Vous pouvez traiter cette situation comme bon vous semble ou simplement exiger un jet de sauvegarde contre la paralysie pour toute créature se trouvant à moins de 1,50 mètre du rebord et attaquée avec succès par un ennemi cherchant expressément à la pousser dans le vide. Cette poussée n'occasionne aucun dégât, excepté ceux qui pourraient résulter de la chute (en cas d'échec du jet de sauvegarde).

Tableau 3a : Rencontres aériennes

Résultat%	Rencontre
01-05	Aarakocra, invité/allié/prisonnier 1d10)
06-21	Combattant niveau 1-3 (1d6)
22-24	Dragon, envahisseur/résidant endormi (1)
25-29	Élémental d'air, serviteur/de passage (1)
30-32	Géant des nuages ou des tempêtes, envoyé/envahisseur/prisonnier (1)
33-40	Griffon (1d6) ou hippogriffe (2d6)
41-48	Kenku, invité/serviteur/prisonnier
49-53	Noble, combattant/magicien niveau 7 (1d2)
54-70	Oiseau, 1-4 DV (1d8)
71-75	Oiseau, 5+ DV (1d2)
76-85	Prêtre, niveau 4-6 (1d6)
86-00	Roturier, niveau 0 (5d4)

Tableau 3b : Lieux aériens typiques

Résultat%	Lieu typique
01-05	Amphithéâtre
06-11	Bibliothèque des vents
12-21	Citerne (collecte de l'eau de pluie)
22-26	Écurie (pour montures aériennes)
27-34	Espace de réunion
35-45	Nid/aire
46-51	Observatoire (à la fois le sol et le ciel)
52-61	Perchoir de méditation
62-77	Quartiers résidentiels
78-87	Sanctuaire (dédié aux dieux du vent et/ou du ciel)
88-97	Volière
98-00	Vortex nuageux conduisant au Plan de l'Air

Amphithéâtre : Des blocs de pierre ou de bois ont été disposés en rangées de plus en plus hautes autour d'un piédestal central.

Bibliothèque des vents : Ce lieu renferme des centaines de livres qui traitent de différents aspects de la vie en milieu aérien. Ce pourrait également être un espace ouvert, traversé d'un vent continu, dans lequel les habitants viennent méditer en paix et recevoir un enseignement transmis par le vent lui-même.

Citerne : Ce grand bassin contient, selon toutes probabilités, de l'eau de pluie.

Écurie : Cet endroit abrite 1d10 montures aériennes telles que des pégases, des griffons, des aigles géants, etc.

Espace de réunion : Cette pièce est meublée de tables et de chaises en nombre suffisant pour permettre à plusieurs créatures de se rassembler.

Nid/aire : C'est le nid d'un gros oiseau, un aigle géant ou un rukh par exemple, construit sur une falaise ou en d'autres lieux



perchés en hauteur. On y trouve souvent des œufs. Les maisons bâties sur des falaises ou d'autres types de hauteurs entrent également dans cette catégorie.

Observatoire : Cette structure permet à des créateurs de scruter à la fois le ciel et le sol dessous. Elle comprend l'équipement (magique ou technologique, selon votre préférence) nécessaire à la prise de mesures visuelles, astronomiques, météorologiques et même, surnaturelles.

Perchoir de méditation : Constitué d'une pierre faisant saillie ou d'une grosse branche, ce perchoir donne vue sur un large pan de ciel ou tout autre paysage favorable à la méditation et aux réflexions profondes.

Quartiers résidentiels : Ces espaces contiennent des paillasses, des ustensiles de cuisine, des jeux et bien d'autres objets habituellement trouvés dans une résidence.

Sanctuaire : Cette aire ouverte (ou partiellement délimitée) est ornée de nombreuses représentations d'un dieu ou d'un quelconque symbole religieux. Des cérémonies y prennent place sur une base régulière et de nombreux pèlerins visitent ce lieu sacré pour adorer une divinité aérienne.

Volière : Cette grande cage faite de minces bandes de bois ou de fil de fer renferme 1d20 oiseaux normaux et 1d4 grands oiseaux plus dangereux.

Vortex nuageux conduisant au Plan de l'Air : Cet endroit rempli de nuages tourbillonnant lentement dans le sens des aiguilles d'une montre est, en fait, un portail vers le Plan Élémentaire de l'Air. Il y a 20% de probabilité que ce portail soit à sens unique.

Château

Les cités fantastiques (et les agglomérations anciennes) sont souvent dotées de murs d'enceinte de façon à repousser envahisseurs et monstres dangereux. Ces murs abritent généralement une citadelle ou un château, bref d'impressionnantes fortifications tout à fait appropriées pour dominer les terres environnantes et pour servir de résidence aux autorités et à la noblesse associée. Cependant, les châteaux de pierre sont connus pour leur inconfort. Même en été, l'humidité demeure importante dans les différentes pièces. Pour cette raison, le souverain et sa suite passeront le plus de temps possible à l'extérieur, à moins qu'ils puissent recourir à des sorts qui permettent de rendre les lieux plus confortables.

Le tableau des rencontres dans un château ne mentionne aucune race particulière de créatures. Cela vous offre l'opportunité d'y placer celles qui conviennent le mieux à votre campagne.

Tableau 4a : Rencontres dans un château

Résultat%	Rencontre
01-03	Animal de compagnie royale, 2-8 DV (1d8)
04-10	Chevalier, combattant niveau 5-11 (1d6)
11-13	Conseiller / Général, niveau 10-12 (1d4)
14-20	Courtisan, niveau 1-6 (1d6)
21-27	Noble, niveau 1-10 (1d6)
28-29	Noble, niveau 10-20 (1)
30-44	Serviteur, niveau 0 (1d2)
45-59	Serviteur, niveau 1 (2d10)
60-74	Soldat, combattant niveau 1 (1d2)
75-89	Soldat, combattant niveau 2 (2d10)
90-96	Suppliant, niveau 1-4 (1d6)
97-00	Vizir, prêtre / magicien niveau 5-11 (1d2)

Tableau 4b : Lieux typiques d'un château

Résultat%	Lieu typique
01-05	Bibliothèque
06-07	Cachots
08-09	Chapelle
10-14	Chenil
15-19	Citerne
20-25	Cuisine
26-30	Dépôt d'armes
31-41	Entrepôt ou réserve
42-46	Étude
47-48	Oubliettes
49-59	Quartiers de gardes
60-70	Quartiers résidentiels, commun
71-75	Quartiers, résidentiels, noble
76-80	Salle d'armes (dojo)
81-82	Salle de banquet
83-84	Salle de musique
85-89	Salle de tir à l'arc
90-91	Salle de torture
92-95	Salle des trophées
96-00	Salle d'observation

Bibliothèque : Seuls les nobles ont accès à cette pièce. Les étagères de bois supportent des ouvrages rares ramenés de contrées lointaines. On peut y trouver des journaux intimes d'aventuriers, des précis d'anatomie et d'écologie et des grimoires pleins de sujets de réflexion.

Cachots : Ces cellules ressemblent aux oubliettes (plus bas) mais elles sont moins inconfortables. Elles contiennent les prisonniers qui ont quelque espoir d'être libérés un jour.

Chapelle : Une dignité solennelle enveloppe ce lieu saint et la seule lumière qui l'éclaire, outre la lueur des chandelles, est celle



qui filtre à travers les vitraux. Un autel bas est situé au fond de la pièce. C'est ici que les prêtres de la divinité concernée accomplissent leurs rituels.

Chenil : Des chiens féroces, amicaux seulement avec leur gardien attentionné, sont enfermés dans cet enclos. Ils sont nourris des restes de cuisine mais en quantités telles qu'ils ne dédaigneront pas la viande fraîche!

Citerne : C'est un énorme réservoir toujours rempli d'eau pour faire face aux situations de sécheresse ou de siège. Des rumeurs prétendent qu'un monstre aquatique vit dans la citerne et attaque ceux qui viennent y boire seuls.

Cuisine : Dans cette pièce, la chaleur du foyer et des cuves est oppressante. L'air est saturé d'odeurs de nourriture à différents stades de cuisson et des ordres hurlés par les cuisiniers à l'attention des serviteurs qui s'agitent en tout sens.

Dépôt d'armes : Cette salle renferme un véritable arsenal d'armes de jet et de mêlée. On peut y trouver quelques exemplaires de chaque arme de base, de même que quelques-unes des armes d'hast les plus inusitées. Habituellement, un garde est posté ici, distribuant les armes aux seules personnes autorisées.

Entrepôt ou réserve : Cette salle est remplie à craquer de caisses et de barils qui contiennent du sel, de la viande fumée, des conserves, des garnitures et bien d'autres fournitures pour une utilisation ultérieure.

Étude : Bien qu'elle ressemble à la bibliothèque, cette pièce contient moins de livres. Un bureau de bois poli est recouvert de papiers, de cartes, d'un journal, d'une blague à tabac, de plumes pour écrire et de messages inachevés adressés à de lointaines baronnies.

Oubliettes : Ces cellules froides et humides ne laissent entrer que peu de lumière. Elles contiennent de la paille moisie, des chaînes et, occasionnellement, des prisonniers.

Quartiers de gardes : Des lits de camp et des couchettes s'alignent le long des murs de ce bâtiment qui abrite les gardes en service. De nombreux gardes sont occupés, mais parmi ceux qui sont actuellement présents dans cette salle, la moitié environ dort alors que l'autre moitié joue à des jeux de hasard autour d'une table centrale.

Quartiers résidentiels, commun : Ces pièces ne comportent qu'un lit, une table rudimentaire et un seau d'eau pour la toilette.

Quartiers résidentiels, noble : Ce sont des versions luxueuses des quartiers résidentiels communs avec lits à baldaquins, armoires et cuves à pattes ouvragées pour les bains d'eau chaude.

Salle d'armes (dojo) : Le fracas du métal résonne dans cette pièce où de jeunes aspirants aux métiers de la guerre s'entraînent sous l'œil attentif des maîtres d'armes.

Salle de banquet : Une grande table, entourée de chaises, occupe la majeure partie de cette pièce. De grands chandeliers décoratifs pendent du plafond et quelques torches éclairent les murs lorsqu'un festin a lieu (auquel cas, chaque chaise est occupée par un invité affamé).

Salle de musique : Quelques instruments (des cors, des flûtes et des tambours par exemple) attendent dans cette pièce rarement utilisée. De nombreuses partitions sont également visibles. De temps à autre, un prince ou une princesse vient y jouer d'un instrument délaissé.

Salle de tir à l'arc : Cette longue salle comporte, à l'une de ses extrémités, des cibles variées que les archers essaient d'atteindre avec leurs flèches. Toutes sortes d'arme de jet et de projectiles sont aussi disponibles.

Salle de torture : Cette chambre d'horreur renferme tout l'équipement indispensable pour faire subir d'atroces douleurs à des créatures de forme humanoïde, dans le but d'obtenir des informations (ou simplement par pur sadisme).

Salle de trophées : Les murs de cette pièce sont décorés de têtes de gibier énormes, d'épées ayant appartenus à des rivaux vaincus au combat et d'écailles de dragons (qui pourraient avoir été tout simplement trouvées par hasard, bien que le propriétaire prétende le contraire).

Salle d'observation : Cette pièce surplombe la région environnante ou permet d'observer ce qui se passe dans un autre endroit du château, de façon ostensible ou secrète.

Interdimensionnel

La cosmologie d'un milieu fantastique fait une large place aux dimensions alternatives, aux plans parallèles et aux civilisations extraterrestres. Par leur nature, les donjons interdimensionnels sont *différents, étrangers* à tout ce qui est normalement rencontré sur le Plan Primaire d'un monde fantastique. En raison même de ces caractéristiques, ils constituent des donjons idéaux mais dangereux pour ceux qui veulent ajouter occasionnellement de la variété à leur campagne ou la porter à un autre niveau.

Les différents géomorphes interdimensionnels fournis avec ce guide peuvent être utilisés de manière indépendante. Cependant, les MD qui veulent créer et diriger une campagne extraplanaire trouveront des informations, des scénarios et des cadres appropriés dans la boîte du décor de campagne PLANESCAPE™. Bien que PLANESCAPE présente un milieu complètement indépendant, son contenu sera néanmoins utile aux MD qui veulent orienter leurs campagnes vers ces territoires étrangers que d'une manière occasionnelle ou sporadique. Il présente même différentes façons d'intégrer des groupes sans expérience extraplanaire dans ce genre de milieu.

Le géomorphe fondateur interdimensionnel met l'accent sur l'interface entre un lieu situé sur le Plan Primaire et un demi-plan connu sous le nom d'Apparence. Le géomorphe focal interdimensionnel, quant à lui, décrit le royaume infernal d'un fiélon de l'Abysse! Contrairement aux autres types de donjons, les géomorphes interdimensionnels lettrés font l'objet de descriptifs individuels (voir **Chapitre deux**) qui énumèrent toutes les étranges caractéristiques qui peuvent leur être associées.

Les exemples présentés ici ne sont que la partie émergée de l'iceberg en ce qui concerne les différents cadres extraplanaires possibles. Vous pouvez les utiliser tels qu'ils sont présentés ou remplacer les individus, les races et les entités décrits par des êtres plus appropriés à votre propre décor de campagne.



Page manquante
page perdue
(snif !)



Ne serait-ce pas plutôt le son céleste des sphères planaires qui se frôlent et s'entrechoquent dans leur majestueuse infinité?

Navire planaire : Qu'est qui apparaît ainsi dans le lointain? Cela ressemble à un galion, mais il flotte sans entraves dans l'espace extraplanaire, se déplaçant à travers les dimensions comme il le ferait sur les mers. Les légendes parlent de l'existence de navires capables de naviguer dans l'espace autour du monde mais des navires qui voyagent à travers les plans?

Point d'entrée sur l'Escalier Infini : Ce véritable tableau d'Escher, rempli d'escaliers, relie entre eux une myriade de plans. On prétend que si vous marchez suffisamment longtemps le long de l'Escalier, vous comblerez votre désir le plus cher à condition, bien entendu, que vous ne croisiez pas, le long du chemin, un fiélon dont le plus cher désir sera de vous avoir comme dîner!

Portail vers les Plans Astral ou Éthéré : Une arche, une porte ou toute autre ouverture donnant accès à l'un de ces plans à ceux qui savent percevoir sa nature dualiste et qui possèdent la clé appropriée (peut-être une petite statuette, une chaîne d'argent ou un sourire confiant). Au-delà se trouve, soit le vide argenté et infini du Plan Astral (le plan de l'esprit), soit le brumeux et tourbillonnant domaine du Plan Éthéré (le plan de la matière, de l'espace et de la distance).

Portail vers un monde parallèle/sphère de cristal : Une arche, une porte ou toute autre ouverture donnant accès à un autre univers à ceux qui savent percevoir sa nature dualiste et qui possèdent la clé appropriée (peut-être un morceau d'os, une penne de plume ou une pensée). Cet accès conduit à un autre monde dans le Plan Primaire.

Portail vers un Plan Extérieur : Une arche, une porte ou toute autre ouverture donnant accès à l'un de ces plans à ceux qui savent percevoir sa nature dualiste et qui possède la clé appropriée (peut-être une fiole d'un concentré de nuages, une miche de pain ou une philosophie nihiliste). Au-delà se trouve l'un des royaumes des dieux, beaucoup trop diversifiés, étranges et merveilleux pour les décrire en un seul paragraphe.

Portail vers un Plan Intérieur : Une arche, une porte ou toute autre ouverture donnant accès à l'un de ces plans à ceux qui savent percevoir sa nature dualiste et qui possèdent la clé appropriée (peut-être une tasse remplie d'eau, une bougie allumée, une motte de terre ou un sifflet strident). Au-delà se trouve l'un des quatre Plans Intérieurs : l'Eau, le Feu, la Terre ou l'Air. Ce pourrait même être un des plans intermédiaires situés entre les quatre pôles primaires de l'existence.

Racine ou branche de l'Arbre du Monde : Où cette racine peut-elle bien conduire? Alors que vous la suivez, son diamètre ne cesse de croître à un tel point que vous pouvez marcher dessus. Se pourrait-il qu'elle provienne du majestueux Yggdrasil, le Frêne du Monde? Oui, c'est bien lui! Yggdrasil est un arbre aux proportions gigantesques dont les branches et les racines s'étendent à travers plusieurs plans, strates et royaumes.

Terrain déformant : Ici, la distorsion des distances est poussée à l'extrême. Elles ne *semblent* pas seulement déformées : elles le *sont* vraiment. En fait, tout ce qui a une existence physique - y compris la peau - se tord et se distord de temps en temps, occasionnant de grandes douleurs (et au moins 1d6 points de dégâts) aux créatures vivantes.

Affluent du fleuve Léthé ou Styx : Il se peut que le ruisseau ou la rivière juste à vos pieds soit un affluent de l'un de ces deux fleuves légendaires. Si le cours d'eau rejoint le Léthé, les personnages qui toucheront ses eaux perdront tous leurs souvenirs. S'il rejoint le Styx, les personnages devraient se méfier des passeurs décharnés qui pourraient bien les emporter directement vers les Plans Inférieurs, contrairement à ce qu'ils prétendent.

Mine/caverne naturelle

La plupart des races intelligentes et disposant de l'équipement approprié, creusent des mines pour satisfaire à leurs besoins en pierres à briquet, en cuivre, en étain, en fer, en gemmes et autres métaux et minéraux ésotériques (y compris le charbon, l'or et l'argent). Les races qui sont reconnues comme particulièrement expertes dans l'art des mines, tels les nains, ont même réussi à extraire de l'huile de la terre, en faisant appel à des techniques très avancées.

Les mines constituent de parfaits donjons. Ce sont des kilomètres de tunnels qui s'enfoncent profondément dans la terre, s'ouvrant sur des grottes naturelles, sur des cavernes creusées dans le calcaire et même sur des tombeaux oubliés. Dans certains cas, les mines sont abandonnées, à la suite d'une catastrophe ou simplement parce que le gisement est épuisé. D'autres continuent d'être exploitées et les aventuriers y pénètrent en tant qu'intrus ou mercenaires engagés pour résoudre un dangereux problème né dans les puits les plus profonds.

Normalement, une seule race travaille dans la mine bien qu'une grande variété de créatures puisse coexister dans un complexe de cavernes naturelles, constituant un véritable écosystème souterrain. Dans un monde fantastique, les mines côtoient très souvent des peuples souterrains ou des villes d'une splendeur insoupçonnée.

Tableau 6a : Rencontres dans une mine/caverne naturelle

Résultat%	Rencontre
01-05	Crabe-pêcheur (1d4)
06-07	Élémental de terre, de passage (1)
08-12	Elfe, drow (1d8 ou 3d10+20)
13-17	Enlaceur (1d3)
18-19	Flagelleur mental (1d4)
20-28	Gobelins (4d6)
29-36	Gobelours, pillard (2d4)
37-45	Mineur, niveau 1-4 (2d10)
46-47	Moisissure, brune/rousse/jaune (1)
48-52	Myconide (1d12 ou 20d10 dans leur tanière)
53-57	Nain, derro/duergar (d8+1)
58-65	Patrouille, niveau 2-5 (3d4)
66-70	Patrouille, niveau 6-10 (2d4)
71-75	Perceur (3d6)
76-80	Prospecteur, niveau 5-8 (1d4)
81-86	Strige (3d10)
87-88	Vase, ocre/grise/gélatineux/vert (1)
89-96	Ver charognard (1d6)
97-98	Ver pourpre (1)
99-00	Xorn (1d4)



Tableau 6b : Lieux typiques d'une mine/caverne naturelle

Résultat%	Lieu typique
01-03	Ancienne crypte, depuis longtemps oubliée
04-08	Camp de base (explorateurs de la surface)
09-16	Camp minier (prospecteurs nains)
17-21	Carrefour de rails miniers
22-24	Champignonnière gigantesque (bénéfique ou vénéneuse)
25-29	Champignon luminescent
30-32	Couvoir pour créatures souterraines
33-37	Dépôt de provisions pour les Tréfonds Obscurs
38-42	Entrée d'une ville souterraine (alliée ou ennemie)
43-50	Fissure ou crevasse (atteignant des profondeurs inconnues)
51-53	Fonderie
54-58	Forge
59-66	Gisement épuisé
67-74	Gisement exploité
75-79	Poche d'air malsain (toxique)
80-82	Poche de gaz explosifs
83-87	Puits
88-89	Remontée de magma
90-97	Source souterraine
98-00	Veine vierge de métaux précieux

Ancienne crypte, depuis longtemps oubliée : De récents travaux d'exploitation minière ont mis à jour cette chambre funéraire au style architectural n'ayant plus cours à la surface depuis des milliers d'années. Cette ancienne crypte contient probablement des morts-vivants si vieux que leur raison (s'ils en ont jamais eu une) a depuis longtemps disparu.

Camp de base : Des habitants de la surface ont bravé les Tréfonds Obscurs pour prospecter les tunnels à la recherche de minéraux précieux. Ils sont attentifs à leur périmètre de sécurité, en raison des drows, des duergars et des flagelleurs mentaux qui évoluent à proximité.

Camp minier : Ce petit camp abrite des natifs du monde souterrain, probablement des nains, mais ce pourrait être également des drows ou des représentants d'une quelconque autre race malfaisante.

Carrefour de rails miniers : Plusieurs rails miniers se croisent à cet endroit. La plupart d'entre eux portent des chariots de minerai et un mécanisme d'aiguillage permet de les faire passer aisément d'un rail à un autre. Il pourrait également y avoir un autorail, propulsé par un mécanisme de pompe à bascule.

Champignonnière gigantesque : Cet endroit contient une véritable jungle souterraine composée de champignons de toutes formes, dimensions et couleurs. Quelques-uns de ces champignons se révéleront être une bonne source de nourriture alors que d'autres seront utiles à la guérison ou à d'autres choses. S'ils sont ingérés, certains entraîneront l'esprit loin de la réalité et d'autres seront tout simplement vénéneux (jet de sauvegarde contre le poison).

Champignon luminescent : Cet emplacement est recouvert d'un mycélium vert brillant qui fournit une lumière naturelle, quoique étrange.

Couvoir pour créatures souterraines : Cet espace contient un nombre varié d'œufs qui pourraient être ceux d'un ver pourpre, d'un xorn, d'un crabe-pêcheur ou toute autre créature des Tréfonds Obscurs. Prenez garde, les parents ne sont généralement pas très loin de leur future progéniture!

Dépôt de provisions pour les Tréfonds Obscurs : Cet espace sert de base pour ceux qui travaillent dans la mine toute proche. Il contient des denrées alimentaires, de l'eau, des couchettes et des équipements nécessaires pour survivre pendant une expédition prolongée. Envisagez cette pièce comme l'équivalent d'un refuge de montagne.

Entrée d'une ville souterraine : Ce lieu représente, en fait, l'avant-poste le plus éloignée d'un territoire revendiqué par une ville des Tréfonds Obscurs située beaucoup plus bas, en profondeur. Cette ville pourrait être nouvellement découverte ou au contraire, bien connue. Ses habitants, peu importe leur race, ont probablement posté des sentinelles ici pour surveiller leur frontière. Évidemment, cette ville constitue un donjon en elle-même.

Fissure : Cette sombre entaille s'enfonce irrégulièrement jusqu'à des profondeurs inconnues. Des sons étranges, des notes fantomatiques, des vibrations sourdes et des rires hystériques s'en échappent parfois.

Fonderie : De grands fourneaux avalent le minerai brut provenant des mines à proximité et le transforment en un sous-produit qui pourra ensuite être forgé. Quelques habitants qui exploitent la mine se trouvent ici pour faire fonctionner la fonderie.

Forge : Les exploitants d'une mine proche viennent ici forger le métal, préalablement purifié à la fonderie, et fabriquent des objets fonctionnels. Des fourneaux, des soufflets, des cuves remplies d'eau et divers outils de ferronnerie sont disponibles.

Gisement épuisé : C'est le bout d'un tunnel minier abandonné. Quelques pics brisés et un chariot minier renversé sont les seules traces des activités qui se sont déroulées ici.

Gisement exploité : Des équipes de travail creusent cet endroit à l'aide de pioches, de marteaux et d'explosifs rudimentaires (éventuellement magiques). Des chariots de minerai emportent au loin leur lourd chargement, tandis que des chants de mineurs résonnent sourdement. Si les équipes de travail sont constituées d'esclaves, un contremaître frappe un tambour géant pour rythmer leur travail harassant.

Poche d'air malsain (toxique) : Du dioxyde de carbone ou n'importe quel autre gaz nocif remplit invisiblement cette pièce, s'avérant éventuellement mortel pour ceux qui y séjournent trop longtemps (et ratent leur jet de sauvegarde contre le poison).

Poche de gaz explosifs : Le pourrissement de champignons souterrains a accumulé énormément de méthane dans cette pièce. Une torche ou une flamme peut entraîner une déflagration majeure (infligeant 2d6 à 8d6 points de dégâts à tous ceux présents dans la pièce à ce moment).

Puits : Cet ancien puits a visiblement été conçu par des êtres dotés d'intelligence. Il peut contenir de l'eau ou toute autre substance plus ou moins visqueuse.

Remontée de magma : Une lueur rouge orangé révèle une mare ou un lac de magma en fusion. Un pont permet peut-être d'enjamber le magma et donne ainsi accès à de nouveaux espaces, mais un défaut de construction ou un faux pas sur le pont pourrait provoquer un chaleureux plongeon!



Source souterraine : De l'eau froide jaillit du roc et s'accumule en cet endroit. Plusieurs créatures des Tréfonds Obscures connaissent cette source et viennent périodiquement y étancher leur soif.

Veine vierge de métaux précieux : Les parois de cet endroit renferment visiblement une veine de métaux précieux ou de minéraux que des groupes de prospecteurs, de la surface ou d'ailleurs, seraient prêts à payer fort cher pour l'exploiter.

Ruine/tombe

Les ruines et les tombes sont souvent (mais pas toujours) associées. Chaque fois qu'une structure artificielle est abandonnée et laissée à la merci du temps et des éléments, elle finit par tomber en ruine. Cependant, les tombes sont souvent abandonnées à dessein, laissées à la tranquille contemplation de ceux qu'elles abritent. Les tombeaux sont parfois situés sous des villes ou des temples encore en fonction, mais ils constituent un élément de mystère supplémentaire lorsqu'ils sont découverts sous des ruines.

En général, les ruines et les tombes anciennes sont en état de délabrement, s'écroulant parfois sur les intrus. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter une règle qui s'applique chaque fois que les PJ explorent une ruine ou une vieille tombe qui se désagrège; pour chaque heure passée dans les lieux, lancez 1d20. Si le résultat est 1, une portion d'un mur proche ou du plafond s'écroule par suite des vibrations résultant des activités des PJ. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde contre la paralysie parviennent à se déplacer hors d'atteinte suffisamment rapidement, mais les autres encaissent 3d4 points de dégâts à cause des débris.

Tableau 7a : Rencontres dans une ruine/tombe

Résultat%	Rencontre
01-05	Âme-en-peine (2d6)
06-12	Araignée, géante (1d6)
13-20	Gobelin, 1 DV (10d4)
21-27	Gobelin, 2 DV (6d4)
28-32	Gobelours (4d4)
33-37	Hobgobelin, 4 DV (2d10)
38-40	Liche (1)
41-43	Loup, worg (1d10+2)
44-48	Lycanthrope, rat-garou (4d6)
49-51	Minotaure (1d8)
52-54	Ombre des roches (1d4)
55-61	Pilleur de tombes, niveau 1-4 (1d4+3)
62-66	Pilleur de tombes, niveau 6-8 (1d4+3)
67-74	Rat, géant (5d10)
75-79	Rôde-dessus (1d4)
80-82	Spectre (1d6)
83-89	Squelette (3d10)
90-94	Troll (1d12)
95-97	Vampire (1d4)
98-00	Zombi, monstre (1d6)

Tableau 7b : Lieux typiques d'une ruine/tombe

Résultat%	Lieu typique
01-05	Ancienne bibliothèque (au moins partiellement endommagée)
06-10	Cadran solaire (éventuellement enchanté)
11-18	Cercueils/sarcophages (déplacés de leur lieu d'origine)
19-25	Chambre forte (contenant les effets personnels des morts)
26-30	Chapelle des derniers sacrements
31-37	Charnier
38-40	Crématorium (éventuellement doué d'une forme de vie magique)
41-47	Dédale de catacombes (contenant les restes de véritables morts)
48-52	Dépôt d'armes (avec des armes archaïques et historiques)
53-55	Foyer du mal (salle de production de morts-vivants)
56-60	Graffiti (de n'importe quel genre)
61-63	Hangar (avec un engin décrépit ayant servi autrefois à voler)
64-69	Mausolée
70-72	Musée hanté
73-75	Portail temporel (vers une époque où le donjon n'était pas encore une ruine)
76-82	Puits (menant à des niveaux inférieurs)
83-85	Salle d'embaumement (remplie de zombis)
86-88	Salle des hymnes funèbres
89-95	Statues (de rois oubliés, de reine, etc.)
96-00	Trésorerie (partiellement ou complètement pillée)

Ancienne bibliothèque : Les occupants précédents disposaient d'une bibliothèque et, bien qu'elle soit en grande partie tombée en poussière, quelques tomes spéciaux ont été préservés magiquement, grâce aux sorts mystérieux qu'ils renferment. De tels ouvrages sont certainement gardés par de puissants défenseurs.

Cadran solaire : Un grand cadran solaire, gravé d'étranges runes célestes, a été enchâssé à cet endroit, sous terre. D'étranges ombres voltigent sur sa surface et, selon la façon dont la lumière artificielle l'éclaire, cela donne l'impression que la lumière solaire naturelle l'illumine vraiment. Vous êtes invité à prévoir différents événements déclenchés par le cadran solaire, selon l'heure qu'il indique.

Cercueils/sarcophages : Des cercueils et des sarcophages reposent à cet endroit, bien qu'il soit évident que ce n'est pas un lieu approprié. Quelqu'un ou quelque chose les a traînés ou déposés ici. Certains sont enfoncés et remplis de poussière, mais un ou deux sont demeurés scellés et leur contenu est resté inchangé. Peut-être que ce qui a causé leur déplacement réside dans l'un d'eux?

Chambre forte : Cette pièce est toujours scellée d'un portail de fer. À l'intérieur, on peut retrouver des vêtements, des journaux intimes, des animaux familiers momifiés et d'autres biens personnels des défunts qui reposent dans les tombes à proximité. Des aventuriers pourraient y découvrir plusieurs objets de valeur, y compris des cartes indiquant d'anciens sites depuis longtemps oubliés.

Chapelle des derniers sacrements : Il y a bien des années que cet emplacement n'a pas servi. À en juger par les décorations pourrissantes, c'était une chapelle. Une fouille des lieux mettra à jour des objets sacrés autrefois utilisés pour donner les derniers sacrements à ceux qui sont enterrés dans les tombes proches.

Charnier : Cet endroit fut enterré sous une masse de terre et de pierres il y a bien longtemps, mais les mouvements graduels du sol en ont mis à jour une partie et révélé une horrible scène : des centaines de corps furent ignominieusement jetés ici et enterrés sans



cérémonie. Il est à peu près certain qu'une telle atrocité n'a pas manqué de produire des morts-vivants...

Crématorium : Cette pièce contient un fourneau aux formes étranges, muni d'une ouverture de 1,50 mètre de largeur. Avec tous les corps qui ont été brûlés ici, une essence fantomatique hante maintenant la pièce, désireuse de nouveaux corps à incinérer et indifférente au fait que ceux-ci soient vivants ou morts...

Dédale de catacombes : Cet emplacement conduit à un grand labyrinthe en ruine, à un niveau inférieur (ou supérieur). Il est percé comme un gruyère de cavités de la taille d'un cercueil, chacune contenant les restes desséchés d'un défunt, exposés aux regards de ceux qui réussiraient à entrer dans ce lieu.

Dépôt d'armes : Les armes présentes dans cette pièce sont maintenant rouillées ou pourries au point d'être inutilisables. Une fouille soigneuse pourrait cependant révéler quelques lames ou carreaux d'arbalète dotés d'un enchantement toujours perceptible.

Foyer du mal : Véritable carrefour de l'immonde, cet emplacement a concentré le mal et est maintenant capable de réanimer, sous forme de mort-vivant, tout cadavre qui y est déposé (dans un délai de dix jours). L'endroit a été transformé en résidence personnelle par un puissant mort-vivant qui envoie continuellement ses abjects serviteurs piller les catacombes et les cimetières des villages voisins. Les corps sont ensuite rapportés ici, où ils reprennent bientôt vie sous le contrôle de cet être malfaisant.

Graffiti : Ces messages ont été inscrits par des aventuriers ou même de la main des morts-vivants qui résident en ces lieux. On pourrait retrouver, par exemple : "Laissez-moi sortir!" "La Compagnie de la Main a réussi à venir jusqu'ici", "Attention au troisième virage et aux tambours" ou encore "Ma dent creuse raffole de la chair sucrée qui se trouve dans le crâne des vivants".

Hangar : Cette grande pièce dispose, soit d'un plafond qui s'ouvrait autrefois pour laisser apparaître les cieux, soit d'un conduit ouvert (plus ou moins encombré de débris) rejoignant l'air libre. Éparpillés un peu partout dans la pièce, d'étranges vaisseaux ont atteint différents stades de dégradation. Les PJ qui réussiront un test d'intelligence pourront déterminer que ces vaisseaux étaient autrefois destinés au vol, mais qu'il y a bien longtemps qu'ils ne peuvent plus remplir cette fonction. Cependant, l'un de ces engins pourrait peut-être faire un dernier vol avant de se transformer définitivement en ferraille inutilisable.

Mausolée : Cette salle aux sol, murs et plafond recouverts de plaques de marbre est scellée et verrouillée, bien séparée des autres tombeaux plus sommaires. Des pierres tombales gravées aux noms d'anciennes familles de haut rang décorent les tombes hermétiquement fermées. Il est probable que de grandes richesses sont dissimulées sous ces plaques qui recèlent sans doute aussi de grands dangers (sous la forme de pièges et de gardiens morts-vivants).

Musée hanté : Les vitrines, trophées et œuvres d'arts sont, pour la plupart, détruits, renversés ou volés, mais la voix de fantômes résonne encore, discourant sur les splendeurs dispersées au fil du temps.

Portail temporel : Un mécanisme quelconque (peut-être le cadran solaire mentionné précédemment) ouvre un portail vers une époque où la ruine/tombe était encore utilisée, il y a fort longtemps.

Puits : Ce puits est depuis longtemps à sec, mais une échelle sculptée dans sa paroi relie ce niveau à d'autres situés à plusieurs dizaines de mètres plus bas, en des lieux où errent d'étranges créatures...

Salle d'embaumement : Dans les jours anciens, le directeur de cet établissement funéraire avait trouvé qu'il était très pratique d'utiliser quelques-uns de ses "clients" pour l'aider dans son travail. Malgré la ruine (ou le scellage) de la tombe, les zombis embaumeurs sont demeurés et ils souhaitent obtenir davantage de corps à tremper dans les solutions chimiques qu'ils ont maintenues actives à travers les siècles.

Salle des hymnes funèbres : Cette chambre est hantée par un trio (ou peut-être un quatuor) de musiciens décédés et dont les instruments les ont accompagnés dans la tombe. Avec le temps, les mélodies fantomatiques qu'ils interprètent peuvent rendre fous les vivants, mais laissez vos critiques à la porte si vous ne voulez pas affronter la colère des revenants!

Statues : Elles représentent de nobles personnages : rois, reines, princes, princesses, aristocrates et même animaux de compagnie royale. Plusieurs sont brisées ou effritées. Il est possible qu'une enfilade de ces statues ait autrefois conduit à un lieu important, mais il est maintenant difficile de déterminer où pourrait se trouver un tel lieu.

Trésorerie : Cette chambre forte a fini par se fissurer avec l'usure du temps. Elle est maintenant accessible et a déjà été pillée. Une entrée secrète vers une sous-trésorerie peut exister, cachée, piégée et gardée par de puissants gardiens (actuellement endormis). Si les PJ parviennent à s'y infiltrer, on peut penser qu'ils y trouveront des trésors substantiels.

Sous-marin

Les campagnes sous-marines offrent de nombreuses possibilités de rencontres et d'aventures. Vous pouvez décider d'offrir à vos PJ un séjour prolongé au cœur d'un royaume sous-marin ou proposer à vos joueurs de repartir à zéro, en créant de nouveaux personnages qui posséderaient une capacité naturelle à vivre et respirer sous l'eau. Vous pouvez même décider de faire les deux à la fois, en mélangeant des personnages du milieu terrestre avec d'autres plus à l'aise en milieu aquatique.

PJ sous les vagues

Lorsque vous introduisez des créatures à respiration aérienne dans une campagne sous-marine, vous êtes confronté à une foule de facteurs intéressants. Ces créatures auront besoin d'air produit artificiellement pour survivre : des moyens aussi primitifs qu'un tuba ou l'apnée ne satisferont pas vos joueurs très longtemps.

Des moyens technologiques ou magiques, permettant d'obtenir de l'air pendant une période de temps assez longue, sont nécessaires pour survivre dans un milieu sous-marin. Des exemples de tels moyens peuvent être *une potion de respiration aquatique*, un *anneau de nage*, un *anneau de respiration aquatique*, un *anneau d'action libre*, un *appareil de Kwalish*, une *cape de raie manta* et un *heaume des eaux*. Les dangers associés à l'utilisation simultanée de ces objets, dans le but de s'assurer une protection totale, ne peuvent qu'ajouter du piquant à votre campagne.

Races sous-marines

Lorsque vous utilisez des personnages à respiration aquatique, la première chose à considérer est leur race. Une fois les problèmes de respiration résolus, de nombreux autres problèmes apparaissent. Les interactions raciales sous les eaux peuvent se révéler à la fois bénéfiques et dangereuses, en fonction des races



choisies par les joueurs et des races rencontrées au cours de la campagne.

Dans une campagne classique d'AD&D, les races suivantes pourraient donner naissance à des PJ intéressants : dauphin, elfe de mer, demi-géant des récifs, kuo-toa (adapté à l'eau salée si nécessaire), locathah, homme-poisson, sahuagin, triton et toute autre race que vous pouvez adapter ou créer. L'important, lorsque vous adaptez des monstres AD&D pour en faire des races de personnage-joueur, est de ne pas leur donner des capacités trop puissantes. Si c'est le cas, accordez des compensations aux personnages des autres races pour qu'ils ne soient pas surclassés. Par exemple, un sahuagin qui aurait renié les principes même de sa race pour devenir un aventurier pourrait normalement se retrouver avec cinq attaques par round, seulement avec ses armes naturelles. Par contre, il lui faudrait probablement le double des points d'expérience pour progresser d'un niveau dans la plupart des classes. Bien sûr, ce sahuagin serait considéré comme une créature du mal par toutes les autres races sous-marines et comme un traître de sa propre race.

Aspects écologiques

Les préoccupations d'ordre écologique, telles que la différence entre eau douce et eau salée, ont évidemment de l'importance dans le cadre d'une campagne sous-marine. La plupart des espèces ne peuvent survivre que dans un seul de ces milieux. Vous pouvez donc utiliser cette particularité dans votre campagne pour y ajouter un certain degré de complexité, mais vous pouvez aussi simplement considérer que les océans et les lacs ont une salinité uniforme telle que créatures marines et créatures d'eau douce peuvent y coexister sans problème.

Les courants ont également une certaine importance pour les créatures sous-marines. Tout comme les rivières en milieu terrestre, les courants océaniques fournissent une véritable impulsion à la vie en mélangeant les éléments nutritifs. La zone de contact entre des eaux froides et immobiles et des eaux plus chaudes et en mouvement s'avère souvent riche en vie bactérienne et permet au plancton de se développer. Ce dernier est justement à la base d'un immense réseau alimentaire. C'est pourquoi les communautés de créatures dotées d'intelligence sont généralement situées le long de courants océaniques stables. Ces courants transportent également des eaux plus chaudes, chargées d'éléments nutritifs dans des zones profondes de l'océan qui, autrement, ne pourraient voir la vie s'y maintenir.

Bien que les eaux peu profondes soient plus familières, ce sont les profondeurs qui offrent le plus de potentiel de mystères et de dangers. La grande pression que l'on trouve dans les fonds océaniques bloque leur accès à la plupart des créatures marines habituées à des profondeurs moins grandes. Bien entendu, ces lieux possèdent leur propre faune et flore, composées d'organismes utilisant la bioluminescence et se nourrissant de la pluie constante de détritus venant de la surface. Tout comme les créatures des eaux peu profondes ne s'aventurent pas en profondeur, les créatures des grands fonds ne remontent jamais bien haut car elles risqueraient une grave décompression.

Aspects politiques et géophysiques

En plus des créatures pouvant devenir des PJ, les mers abritent de nombreux types de civilisations sous-marines. Des nations constituées de plusieurs races de créatures intelligentes et différentes provoqueront sans doute des contrastes idéologiques importants et, comme sur terre, ces contrastes de convictions et de croyances, lorsqu'ils sont trop marqués, peuvent conduire à des tensions ou même à la guerre. Les races suivantes pourraient constituer des civilisations sous-marines importantes : aboleth, crustacés dotés d'intelligence, géant des récifs, ixitxachitl, pieuvres intelligentes, merrow (ogre marin), version sous-marine des sylvaniens (plantes marines dotées d'intelligence et capable de mouvement), selkie, sirène et baleine.

Tableau 8a : Rencontres sous-marines

Résultat%	Rencontre
01-02	Aboleth (1d4)
03-12	Dauphin (2d10)
13-14	Dragon-tortue (1)
15-16	Élémental d'eau (1)/familier d'eau (1d3)
17-25	Elfe aquatique (1d20)
26-27	Géant des récifs (1d4)
28-29	Golem, en forme de baleine, éventuellement vide à l'intérieur (1)
30-33	Homme-crabe (2d6)
34-42	Homme-poisson (2d10)/triton (2d10)
43-44	Ixitxachitl (1d8+4)
45-46	Morkoth (1)
47-48	Naga aquatique (1d4)
49-57	Orque épaulard (1d3)
58-61	Pieuvre géante (1d3)
62-65	Plongeur, guerrier humain avec lance de fantassin (2d10)
66-74	Poisson, lamproie (10d2)
75-83	Poisson, requin (3d4)
84-92	Sahuagin (2d10)
93-96	Selkie (6d4+6)/lion de mer (3d4)
97-00	Troll d'eau salée (1d3)

Tableau 8b : Lieux sous-marins typiques

Résultat%	Lieu typique
01-09	Caverne marine (dépôts de minéraux précieux)
10-11	Cimetière de baleines
12-19	Courant, constant (éventuellement dangereux)
20-24	Écuries (pour hippocampes et autres créatures semblables)
25-33	Épave/cimetière de navires
34-36	Filets (retenant des aventuriers noyés)
37-45	Hausse/baisse de salinité
46-50	Maelström, intermittent
51-55	Manque d'oxygène
56-60	Marée, cyclique (éventuellement dangereuse)
61-65	Observatoire (avec vue au-dessus de la surface)
66-68	Poche d'air emprisonné
69-70	Portail vers le Plan Élémentaire de l'Eau
71-79	Récif de corail (habité par de nombreuses espèces)
80-82	Remontée de magma
83-84	Roue hydraulique
85-89	Ruines submergées (d'une civilisation ancienne)
90-94	Site de frai de calmars
95-97	Statue d'ébène (d'une créature marine géante)
98-00	Temple sahuagin (à un dieu requin)



Caverne marine : Cette ouverture conduit à des métaux précieux ou à une veine minérale. Des prospecteurs, tant de la surface que sous la surface, seraient très intéressés par de tels gisements non-exploités.

Cimetière de baleines : Une ou plusieurs cages thoraciques ayant appartenu à des géants des mers reposent sur le fond marin (ou dans une caverne). Ces cimetières sont des endroits secrets, rarement trouvés par des créatures autres que les baleines et la rumeur prétend qu'ils peuvent donner des rêves divinatoires aux dormeurs. Bien entendu, les baleines découragent activement tous ceux qui pourraient déranger les ossements de leurs morts.

Courant, constant : Un flux aquatique constant, issu probablement d'un courant plus important, traverse cet endroit. La nage à contre-courant réduit de moitié la vitesse de déplacement, alors qu'elle la double lorsque le nageur se déplace dans le même sens que le courant. Se rapprocher davantage du courant principal est dangereux, car il peut emporter des créatures de taille humaine ou plus petite vers des lieux très profonds.

Écuries : Cet enclos délimité par une barrière de corail retient plusieurs hippocampes, certainement utilisés comme montures par une race intelligente de créatures vivant ou ayant une base à proximité.

Épave/cimetière de navires : Une (ou plusieurs) épave repose sur le fond marin (ou dans une caverne). L'équipage est décédé depuis longtemps, mais il peut y avoir encore de la marchandise de valeur à l'intérieur. Cependant, de dangereuses créatures marines ont probablement élu résidence dans la coque et il peut s'avérer difficile de les déloger.

Filets : Des pêcheurs de la surface ont jeté ces filets il y a bien longtemps. Les ayant abandonnés, ils dérivent et il semble bien que quelques humains se soient pris dans leurs mailles et se soient noyés. Il est bien sûr possible que ces corps soient animés et recherchent de la compagnie dans leur tombe aquatique.

Hausse/baisse de salinité : La concentration en minéraux dissous s'élève (ou s'abaisse) à un point tel que les espèces indigènes vivant à proximité ne peuvent survivre dans ces eaux pendant très longtemps. Cependant, d'étranges formes de vie marine pourraient tirer profit de cet environnement mieux adapté à leurs besoins.

Maelström, intermittent : Ce tourbillon apparaît de façon intermittente, en fonction des marées et des courants environnants. Quiconque se retrouve pris dans ce tourbillon (jet de sauvegarde contre la paralysie nécessaire pour chaque round pendant lesquels le tourbillon subsiste) est rudement secoué et encaisse 1d6 points de dégâts à chaque round.

Manque d'oxygène : La présence d'oxygène dissous est requise pour permettre la respiration aquatique des poissons et autres créatures sous-marines. À cet endroit, on ne trouve aucun oxygène et cela constitue donc un point "mort". Si vous le désirez, les objets magiques pourraient également ne pas être en mesure de tirer de l'oxygène de l'eau dans cette zone, ce qui crée ainsi un danger incontournable de suffocation.

Marée, cyclique : Selon les mouvements de la lune, les marées vont et viennent. Dans les lieux étroits et confinés, la force de ce mouvement des eaux peut renverser et secouer tous ceux qui s'y trouvent (et qui ratent leur jet de sauvegarde contre la paralysie), leur infligeant au moins 2d10 points de dégâts.

Observatoire : Les races qui vivent sous la surface veulent, elles aussi, savoir ce qui se passe ailleurs. C'est pourquoi le sommet de cette tour affleure à la surface de l'eau permettant ainsi de surveiller toute la côte proche. La tour elle-même est remplie d'eau de façon à permettre aux organismes à respiration aquatique de l'utiliser avec un maximum de confort.

Poche d'air emprisonné : C'est un endroit où l'on retrouve une poche d'air emprisonné loin de la surface. Il se peut fort bien que des organismes de la surface vivent dans ce milieu et il est probable qu'ils ne souhaitent pas partager leur précieux oxygène avec d'autres êtres à respiration aérienne.

Portail vers le Plan Élémentaire de l'Eau : Une arche, une porte ou toute autre ouverture masquée par des algues donne accès au Plan Élémentaire de l'Eau. Il n'est pas impossible que les PJ s'y engagent sans même s'en rendre compte, du moins jusqu'à ce qu'ils constatent que la surface est maintenant bien plus loin...

Récif de corail : Cette crête marine est composée principalement des squelettes bien compactés d'une multitude de petites créatures marines mortes. Ces récifs abritent de nombreuses variétés de poissons, certaines inoffensives et d'autres dangereuses. Ce sont également des terrains de chasse parfaits pour des créatures aquatiques dotées d'intelligence.

Remontée de magma : Lorsque le magma remonte à la surface d'un fond marin, il se développe une zone d'eau très chaude autour de lui. Cependant, il se refroidit rapidement et ressemble alors à un grand ver de roches se déplaçant très lentement sur les fonds océaniques. Il est inutile de souligner le danger qu'il peut y avoir à demeurer trop près d'un tel phénomène.

Roue hydraulique : Cette massive roue hydraulique de pierre tourne lentement sous l'effet d'un courant paresseux. Elle actionne un mécanisme quelconque dans une lointaine caverne et on peut entendre des sons métalliques et des bruits sourds qui se propagent à travers les eaux.

Ruines submergées : Ces piliers renversés, ces ruines couvertes de balanes et ces socles abîmés délimitent le site d'une ancienne cité. L'endroit peut constituer un donjon en lui-même.

Site de frai de calmars : Des œufs de la taille du poing (soit bien plus grands que ceux des céphalopodes normaux), enveloppés dans une substance gélatineuse, recouvrent toutes les surfaces disponibles à cet endroit. C'est un lieu où il vaut mieux ne pas séjourner lorsque les mâles viennent y fertiliser les œufs!

Statue d'ébène : Cette monstruosité tentaculaire a été sculptée dans une pierre très foncée. Elle pourrait bien représenter un calmar géant ou un kraken et peut-être même faire partie d'un temple dédié à une telle créature qui aurait vécu là il y a longtemps. Le plus étrange, c'est qu'il semble qu'une partie assez importante de la statue se trouve encore enterrée dans le sol.

Temple sahuagin : D'énormes mâchoires tapissées de nacre recueillent les offrandes quotidiennes des prêtresses sahuagins qui peuvent parcourir de longues distances juste pour y sacrifier victimes et nourriture à Sekolah. Ce n'est absolument pas un endroit très sain pour célébrer le jour sacré d'une autre religion!



Section quatre : Altérations

Une technique fort utile dans la conception d'un donjon consiste à prendre un cadre familier et à en altérer certains aspects afin de transformer l'ordinaire en extraordinaire. L'altération vient ainsi modifier le concept original et l'apparence générale du donjon. La simple modification de l'orientation d'un décor ou sa localisation dans un univers étrange suffit souvent à créer une atmosphère vraiment unique. Une tour couchée sur le côté, une mine remplie d'eau, un château dans les nuages, des ruines sur la lune, un bateau enterré ou une tombe interdimensionnelle sont autant d'exemples de donjons ayant été altérés.

Plus subtil, le simple changement de propriétaires d'un donjon peut avoir un impact important sur les conditions d'existence qui règnent à l'intérieur. Par exemple, si un temple envahi par des gobelins est transformé en tanière, le décor résultant est certainement plus intéressant que le classique repaire gobelin ou le traditionnel temple, pris séparément. Jusqu'à quel point les gobelins auront-ils adapté le sanctuaire, la chapelle et les autres pièces à leurs propres besoins? Se pourrait-il que des prêtres soient encore prisonniers à l'intérieur? Des fidèles de cette religion tentent-ils de se réapproprier le temple? Peut-être que des artefacts religieux demeurent encore dissimulés à l'intérieur même du temple, insoupçonnés des nouveaux propriétaires gobelins?



Choix d'une altération

L'altération que vous choisissez doit se révéler amusante pour vos joueurs et, encore plus important, vous intéresser personnellement. De façon générale, il vaut mieux d'abord choisir un concept (voir **Section deux**) et un type de donjon (voir **Section trois**) avant de choisir une altération. Cette façon de procéder vous offre une base solide que vous pourrez ensuite altérer à souhait!

Cependant, si l'inspiration vous fait défaut (ou si vous désirez choisir une altération pour votre donjon de façon purement aléatoire), jetez un dé et appliquez le résultat sur le **Tableau 9 : Altérations des donjons**. Si vous n'aimez pas le résultat obtenu, n'en tenez pas compte et rejetez le dé. Jeter le dé deux fois ou plus et obtenir ainsi plusieurs altérations ajoutera de la complexité à votre donjon.

Tableau 9 : Altérations des donjons

Résultat 1d4	Catégories
1	Influence
2	Invasion/nouveau propriétaire
3	Localisation/environnement
4	Orientation

1 Influence

Résultat 1d4	Altération
1	Extraplanaire
2	Maladie
3	Philosophie
4	Technologie

2 Invasion/nouveau propriétaire

Résultat 1d8	Altération
1	Abandonné
2	Bandits/corsaires
3	Demi-humains
4	Entités extraplanaires
5	Humanoïdes
6	Morts-vivants
7	Puissance rivale
8	Sorcellerie

3 Localisation/environnement

Résultat 1d8	Altération
1	Enterré
2	Extraplanaire/Extraplanétaire
3	Flottant dans les airs
4	Flottant sur l'eau
5	Hors du temps
6	Instable
7	Sous-marin/submergé
8	Vivant

4 Orientation

Résultat 1d6	Altération
1	Brisé
2	Confusion magique
3	En mouvement
4	Incliné
5	Inversé
6	Sur le côté



Description des altérations

Quelques-unes des altérations qui suivent sont liées assez étroitement à certains types de donjons, tels que décrits dans la **Section trois.** Vous pouvez donc, dans ces cas particuliers, utiliser les tableaux de rencontres et de lieux typiques pertinents pour compléter votre donjon.

Influence

Avec cette catégorie d'altérations, une influence subtile, exercée par une entité, une idée quelconque ou l'environnement lui-même, agit sur votre donjon. C'est une façon idéale de lui donner une saveur particulière sans pour autant transformer radicalement votre concept original. Vous pouvez, comme toujours, utiliser une influence issue de votre imagination ou jeter le dé pour obtenir des suggestions.

Extraplanaire : Plutôt qu'être physiquement envahi par des démons, des diables ou d'autres puissances infernales (ou angéliques), un donjon peut facilement être influencé par les machinations de telles créatures, cachées derrière la scène. Une entité intelligente pourrait se dissimuler derrière cette altération, complotant pour atteindre des objectifs personnels. De même, les liens qui unissent temporairement un plan à un autre ont souvent des effets qui peuvent être effectivement ressentis :

> *Exemple* : Un sorcier commet une erreur lors d'une conjuration et ouvre accidentellement un pont sur l'un des innombrables niveaux de l'Abysse. Cette connexion va certainement influencer le site de la conjuration. Le Maître de Donjon peut, par exemple, décider que ce lien est la source d'un étrange sentiment de crainte ressenti par tous ceux qui entrent dans le donjon, d'une odeur de sang et de soufre qu'il est impossible de masquer et de cauchemars atroces faits par tous ceux qui dorment ici. Peut-être un personnage se met-il à percevoir des mouvements furtifs en bordure de son champ de vision ou encore ses sorts ne fonctionnent-ils plus bien (ou alors fonctionnent-ils trop bien!). Des sons étranges et inexpliqués se font entendre, de soudaines rafales de vent surviennent, un brouillard remplit les couloirs et un champignon capable de se déplacer ne cesse de croître, quels que soient les assauts qu'il subit.

Maladie : Un élément pathogène aura tôt fait de rendre votre donjon mémorable en ajoutant une menace en arrière-plan. Les habitants ne connaissent peut-être pas la source de leur maladie; elle pourrait avoir ses racines au sein de la population, dans l'eau, le bétail, les animaux familiers, le sol et bien d'autres sources encore. Dans tous les cas de figure, les aventuriers courent le risque constant d'être eux aussi affectés s'ils demeurent suffisamment longtemps dans sa sphère d'influence.

Bien entendu, les virus et les bactéries peuvent être débilitants ou même mortels, mais ce sont surtout les effets secondaires et les symptômes de la maladie qui resteront gravés dans la mémoire de vos joueurs. La liste des symptômes peut être assez longue : malaise général, faiblesse, perte de points de vie, perte de l'acuité visuelle, diminution de la perception sensorielle, toux tenace, nausée, démence, perte de cheveux, perte de membres ou éruptions cutanées douloureuses ne sont que quelques exemples parmi tant d'autres.

D'un autre côté, il se peut que les effets secondaires d'une maladie se révèlent bénéfiques à court terme, même si, à long terme, ils finiront par affaiblir considérablement ou même tuer le malade. Ainsi, une perception sensorielle accrue, une capacité psionique intermittente de lecture des esprits à courte distance, un toucher venimeux mortel pour les petits animaux, des yeux capables de voir dans le Plan Éthéré ou de percevoir les créatures et les paysages hors-phase, la capacité intermittente de lire dans l'avenir ou celle de pratiquer la télékinésie ou encore celle de plonger mentalement dans le Plan Astral sont certains des effets bénéfiques possibles. Ces derniers persistent généralement aussi longtemps que la maladie et disparaissent avec elle.

Philosophie : Une chose aussi intangible qu'un idéal ou une croyance peut dramatiquement influencer ce qui serait autrement une communauté ordinaire d'un donjon. Le facteur important est l'influence de cette philosophie sur les gestes quotidiens des habitants du donjon et la façon dont les aventuriers évoluent dans cette atmosphère. La doctrine peut prendre un visage aussi simple que la dévotion à un dieu ou à un animal particulier. Elle peut également avoir une influence plus déterminante. Un exemple extrême est celui des villes frontières qui bordent les Plans Extérieurs via l'Outreterre (appelé aussi Plan de l'Opposition Concordante dans plusieurs Plans Primaires), chacune donnant naissance à des activités basées sur l'alignement du plan proche.

D'autres exemples de convictions qui peuvent avoir un impact déterminant sur un donjon sont, par exemple, la croyance voulant que seuls les guerriers aient accès à la vie après la mort, que le bleu est une couleur sacrée et que ceux qui le portent commettent un sacrilège, que la magie et le mal vont de pair, que la parole est profane et que toute communication doit donc se faire par geste ou par écrit, que l'obscurité attire les puissances infernales, que les oiseaux sont des messagers sacrés et que les étrangers ne sont bons que comme nourriture!

Technologie : Les donjons qui comportent des éléments technologiques ajoutent, sans conteste, une dimension particulière au donjon classique. Cependant, vous devez prendre garde à ne pas laisser entrer en scène des objets que vous ne voudriez pas voir dans votre campagne. Tout comme l'insertion d'une trop grande quantité de magie, les objets technologiques peuvent aisément déséquilibrer une campagne s'ils ne sont pas étudiés avec soin.

Les concepts et objets technologiques - incluant les robots, les ordinateurs, les polariseurs gravitationnels, les implants biogéniques et les armes à faisceaux (pour n'en nommer que quelques-uns) - peuvent aisément être introduits dans une campagne via un vaisseau spatial écrasé depuis longtemps et récemment redécouvert. Vous pouvez également introduire des objets fantastiques et des sorts dans un cadre technologique, suite à la découverte d'une capsule temporelle magiquement conservée. Un tel transfert de technologie pourrait aussi apparaître au cours de voyage à travers le temps, les dimensions et les voyages interplanétaires.

Invasion/nouveau propriétaire

Cette catégorie d'altération survient lorsqu'un donjon est tombé aux mains d'une force ou d'une entité dont les objectifs ne correspondent pas à ceux des propriétaires originels, créant ainsi une synthèse d'idées nouvelles et de possibilités. Vous pouvez



utiliser une créature, une race ou une entité de votre propre création ou jeter le dé pour obtenir des suggestions.

Abandonné : Quelle que soit la fonction originale du donjon, le voilà maintenant abandonné et non-habité, bien que des pièges et des trésors puissent encore s'y trouver. Plusieurs raisons peuvent expliquer cet abandon : la famine, la maladie, une chute de la natalité, le désintérêt, un enlèvement, etc. Si vous le désirez, un autre groupe pourrait s'être approprié le site depuis son abandon. Utilisez le **Tableau 7a : Rencontres dans une ruine/tombe** et le **Tableau 7b : Lieux typiques d'une ruine/tombe** *en plus* des tableaux utilisés normalement avec le type de donjon particulier que vous avez choisi.

Bandits/corsaires : Des hors-la-loi se sont appropriés le donjon et l'utilisent comme base. Ils ont probablement transformé certains endroits pour les adapter à leurs besoins (entreposer le butin, garder les prisonniers et les esclaves, préparer les expéditions et boire un coup).

Demi-humains : Ce donjon est sous le contrôle d'elfes, de nains, de gnomes, de petites-gens ou de toute autre race de demi-humains de votre choix. Ils pourraient l'avoir construit eux-mêmes, pris de force au propriétaire précédent ou simplement trouvé vide et aménagé en fonction de leurs besoins.

Entités extraplanaires : De puissants êtres extraplanaires ont construit ou envahi le donjon, probablement sous les ordres d'un grand magicien ou d'une autre créature extraplanaire souhaitant augmenter son pouvoir dans cette dimension.

Habituellement, les objectifs de ces créatures sont secrets et sournois. Leurs émissaires peuvent donc comprendre de démoniaques tanar'ri, de diaboliques baatezu ou une grande variété de créatures infernales. Par contre, il n'est pas impossible que de grandes puissances planaires, tel un deva ou un aasimon, puissent aussi avoir emménagé dans le cadre d'une mission céleste. Les créatures de tendance neutre conjurent plutôt des êtres des Plans du Conflit ou même des Plans Intérieurs alors que les élémentaux de l'air, de l'eau, du feu ou de la terre servent indifféremment les forces du Mal et du Bien. Utilisez le **Tableau 5a : Rencontres interdimensionnelles** et le **Tableau 5b : Lieux interdimensionnels typiques** *en plus* des tableaux utilisés normalement avec le type de donjon particulier que vous avez choisi.

Humanoïdes : Ce donjon est sous le contrôle d'orques, de gobelins, d'ogres, d'hobgobelins ou toute autre race d'humanoïdes de votre choix. Il est possible qu'ils l'aient construit eux-mêmes, pris de force au propriétaire précédent ou simplement trouvé vide et aménagé en fonction de leurs besoins.

Morts-vivants : Des morts-vivants contrôlent ce donjon, soit parce qu'ils l'ont créé (sous le commandement d'une liche ou d'un seigneur vampire), soit parce qu'ils l'ont envahi après avoir surgi des catacombes inférieures par un portail magique, soit parce qu'ils ne sont que les restes corporels maudits des habitants d'origine. On ne trouve généralement pas de quartiers résidentiels dans de tels donjons (les morts-vivants ne mangent ni ne dorment). Cependant, les morts-vivants "apprécient" une fosse, un cercueil ou un tombeau pour reposer lorsqu'ils n'errent pas dans les corridors. Utilisez le **Tableau 7a : Rencontres dans une ruine/tombe** et le **Tableau 7b : Lieux typiques d'une ruine/tombe** *en plus* des tableaux utilisés normalement avec le type de donjon particulier que vous avez choisi.

Puissance rivale : Un groupe rival, dont les plans ne concordent pas avec ceux des constructeurs du donjon, s'est approprié agressivement les lieux, tuant les habitants, les emprisonnant ou cohabitant avec eux dans une relation tendue. Les objectifs des propriétaires originaux sont évidemment relégués au second plan par ceux des nouveaux maîtres.

Sorcellerie : Un sort, un enchantement ou une malédiction a été jeté par une entité amie, indifférente ou ennemie. Cette sorcellerie peut provoquer différents effets; par exemple, les habitants sont victimes d'un sommeil magique; ils ont été transformés en animaux ou en créatures étranges; ils vieillissent rapidement; leur vraie nature est cachée derrière une illusion; ils ne peuvent jamais quitter le donjon; etc. L'effet peut également s'appliquer aux nouveaux venus qui pourraient fort bien se retrouver automatiquement métamorphosés en autre chose, selon les besoins des occupants. Peut-être aussi seront-ils incapables de retrouver l'emplacement du donjon une fois qu'ils l'auront quitté.

Localisation/environnement

Cette catégorie détaille la relocalisation d'un donjon classique dans un décor inhabituel. Vous pouvez utiliser vos propres milieux fantastiques, issus de votre imagination, ou jeter le dé pour obtenir des suggestions.

Enterré : Le donjon classique *est* enterré. Cette catégorie s'applique donc aux structures normalement présentes à la surface qui se retrouvent soudainement sous la terre. Un immense bateau enseveli sous des tonnes de sables ou une tour enterrée à la verticale dans le sol seront certainement sources de curiosité lorsque vos joueurs se demanderont comment ces événements ont pu survenir.

Extraplanaire/Extraplanétaire : Cette sorte de donjon se retrouve dans des dimensions parallèles ou des résidences extraplanétaires conçues spécifiquement à certaines fins par des entités puissantes. Ces dernières désirent habituellement disposer d'un lieu secret et difficile à localiser. Il se peut aussi que ces résidences soient tout simplement habitées par des créatures natives du plan en question. Dans l'un ou l'autre des cas, l'accès à cet endroit est limité. Des portails magiques, des routes enchantées, d'ingénieux véhicules ou des artefacts peuvent servir de moyens d'accès. Cependant, la découverte de ces moyens d'accès représente une aventure en soi et même une fois cette étape franchie, leur utilisation peut être très dangereuse.

Les donjons situés sur d'autres plans sont généralement affectés par les conditions ambiantes qui prévalent sur ce plan et peuplés de créatures natives de ce milieu. Par exemple, sur le Plan Élémentaire du Feu, le donjon serait probablement habité par des élémentaux du feu, des esprits de flamme et des salamandres. De plus, les créatures natives du Plan Élémentaire du Feu vivent à l'intérieur de communautés comprenant des remparts enflammés et des fontaines aux chaleurs insoutenables. Un natif du Plan Primaire, sans protection, ne pourrait survivre dans ces endroits, s'enflammant spontanément à très court terme.

À l'instar des donjons interdimensionnels, les donjons extraplanétaires - comme ceux situés sur une lune, une planète éloignée ou même entre les planètes, dans le vide intersidéral - sont affectés par les conditions ambiantes qui prévalent. Par exemple, un donjon situé dans le vide intersidéral pourrait initialement avoir été installé sur une planète qui a subi, plus tard,



un violent cataclysme l'ayant brisée en milles morceaux. Quelques-uns de ces morceaux contiendraient encore des restes d'une des anciennes civilisations qui peuplaient la planète et pour les atteindre, il faudrait avoir recours à des moyens magiques ou technologiques de grande puissance. Il est probable qu'un tel donjon serait dans un état avancé de délabrement, mais le vide de l'espace pourrait avoir protégé certains artefacts qui, avec les bonnes procédures, pourraient être réactivés. Bien entendu, les donjons extraplanétaires peuvent être autre chose que des reliques du passé; des stations spatiales fantastiques, des écosystèmes interplanétaires et des races qui voyagent à travers les étoiles par le biais de la magie sont du domaine du possible.

Utilisez le **Tableau 5a : Rencontres interdimensionnelles** et le **Tableau 5b : Lieux interdimensionnels typiques** *en plus* des tableaux utilisés normalement avec le type de donjon particulier que vous avez choisi.

Flottant dans les airs : Le classique château dans les nuages est un bel exemple de donjon flottant dans les airs. Accessibles seulement grâce à l'utilisation d'objets capables de flotter sur les nuages ou des gaz exotiques, à l'aide de gigantesques créatures volantes ou même d'autres méthodes incongrues (vous souvenez-vous de Jack au pays des Géants?), les donjons flottants dans les airs apportent une dimension intéressante, surtout lorsque la possibilité de chute est toujours présente. Un autre exemple de ce type d'altération pourrait être une civilisation entière vivant sur des îles de nuées et commerçant à travers le ciel sur de frêles péniches vaporeuses. Utilisez le **Tableau 3a : Rencontres aériennes** et le **Tableau 3b : Lieux aériens typiques** *en plus* des tableaux utilisés normalement avec le type de donjon particulier que vous avez choisi.

Flottant sur l'eau : Il est tout à fait envisageable d'imaginer une société vivant sur une série de plates-formes flottantes et dérivant au gré des courants. Si une telle structure se désintégrait en partie suite à une violente tempête, les parties détachées, toujours flottantes, deviendraient en elles-mêmes des donjons flottants sur l'eau. Évidemment, chaque bâtiment peut également être considéré comme un donjon. D'autres exemples pourraient être des communautés installées sur le dos d'une créature marine gigantesque, des îles flottantes et diverses structures sculptées dans de capricieux icebergs. L'isolement des écosystèmes provoque l'existence de chaînes alimentaires particulières qui, en définitive, dépendent toutes des richesses de la mer environnante.

Hors du temps : Vos joueurs pourraient avoir voyagé à travers le temps jusqu'à ce donjon atypique ou peut-être le donjon est-il venu à eux, issu d'un futur ou d'un passé lointain. Dans ce cas, il contiendra probablement des créatures qui ont disparu ou qui n'existent pas encore, des artefacts anciens ou futuristes, des informations historiques, des aperçus sur le futur ou même des créatures de légendes.

Les donjons situés dans une autre époque exigent que vous accordiez une attention particulière aux paradoxes temporels puisque les actions des PJ, dans le passé comme dans le futur, pourraient affecter grandement la campagne en cours. De même, si vos PJ quittent le donjon et pénètrent dans une société d'une époque différente, toutes sortes de choses peuvent survenir. C'est un moindre mal s'ils ne retournent pas à leur époque d'origine, mais s'ils reviennent, par exemple, du passé, leurs actions à cette période antérieure pourraient avoir modifié drastiquement certains aspects de la campagne en cours et notamment sa chronologie. Dans certains cas, vos joueurs pourraient même souhaiter retourner dans le passé pour corriger certaines de leurs erreurs antérieures.

Instable : Ce donjon chaotique peut être un donjon normal qui aurait commencé à se dissoudre de façon désordonnée en raison de circonstances fantastiques ou alors un donjon aux prises avec des ruptures de l'entropie (comme la plupart des infrastructures dans les Limbes).

Exemple : Une tempête du chaos est apparue au-dessus d'une vallée il y a maintenant neuf ans et ne s'est pas apaisée depuis. La structure dans son épicentre était connue autrefois sous le nom de Tour du Souffle, un temple dédié à une puissance de la guérison. Elle est désormais connue sous l'appellation de Tourelle du Chaos. Des aventuriers essaient constamment de se frayer un passage à travers la tempête pour récupérer une relique de guérison toujours présente dans la tour, mais pour ce faire, ils doivent braver des murs et des planchers qui se dissolvent, des créatures du chaos, les effets bizarres de leurs propres sorts, des menaces à leur intégrité physique et même des ruptures des lois de la physique.

Sous-marin/submergé : Ce donjon est submergé et l'eau remplit quelques-unes (ou la totalité) des pièces. S'il était initialement conçu comme une structure terrestre, le séjour prolongé sous l'eau aura détruit tous les objets fragiles et si la submersion est survenue soudainement, elle aura tué tous les habitants à respiration aérienne. De plus, il est probable que des créatures à respiration aquatique occupent maintenant les lieux. Mais, il est aussi possible que le donjon ait été originalement conçu et construit sous l'eau, par des races telles que les elfes de mer ou les sahuagins.

En plus d'un besoin essentiel d'air, les aventuriers qui explorent un milieu de cette nature doivent nager pour se déplacer, leur vision et leur audition sont réduites, leurs armes conçues pour les combats terrestres sont lentes et encombrantes et le recours aux sorts magiques est limité (selon, notamment, la capacité du jeteur de sorts à émettre des sons sous l'eau). Utilisez le **Tableau 8a : Rencontres sous-marines** et le **Tableau 8b : Lieux sous-marins typiques** *en plus* des tableaux utilisés normalement avec le type de donjon particulier que vous avez choisi.

Vivant : Les murs sont vivants! Plusieurs variétés de donjons vivants sont possibles, en partant du classique complexe qui a acquis magiquement une conscience ("Il y a de la vie dans ces pierres!") jusqu'à la gigantesque créature biologiquement fonctionnelle qui présente, à l'intérieur du corps, des passages que peuvent emprunter les aventuriers. Cependant, à moins que cette créature n'ait été spécifiquement conçue à cette fin ou qu'elle ait subi d'importantes restructurations biologiques, ce genre de donjon ne peut être que transitoire, s'achevant éventuellement par la digestion des aventuriers ou la mort de l'hôte.

Exemple : Un château fort itinérant appelé "La Forteresse qui rampe" (ou simplement le "Rampeur" par les gens du pays) erre à travers les terres civilisées. Supposé être une machine de guerre organique d'une race disparue depuis longtemps, le Rampeur ressemble à un gigantesque crustacé de dix étages de haut. Son exosquelette rigide est extrêmement épais et



couvert de créneaux, de tourelles, de meurtrières et d'escaliers. On raconte que des salles aux parois osseuses et des tunnels de chair parcourent le Rampeur en tous sens, permettant ainsi, à qui est assez hardi pour y monter, de s'y abriter. Bien entendu, ceux qui parviennent à grimper sur le Rampeur sans être écrasés doivent faire face aux autres créatures ayant réussi le même exploit avant eux, sans mentionner le retour toujours possible des créateurs originaux du Rampeur et son système immunitaire avec ses dangereux anticorps...

Orientation

Cette catégorie d'altération signifie qu'un donjon a été transposé dans une orientation différente de celle dans laquelle il a été initialement conçu (ou encore qu'un donjon a été construit initialement sans respect des concepts classiques de base). Utilisez n'importe quelle sorte de changement d'orientation qui vous sied ou lancez le dé pour obtenir des suggestions.

Brisé : Les passages entre différentes portions du donjon ont été obstrués d'une quelconque façon, suite à l'écroulement du plafond ou à une inondation. Des parties du donjon peuvent même avoir été physiquement arrachées et déplacées ailleurs par magie ou à cause d'une catastrophe. Dans ce dernier cas, il est certain que des portions du donjon ont subi des dommages d'une importance variable. Une section pourrait être inclinée, une autre couchée sur le côté et une autre encore complètement renversée. Le contenu original d'une section sera, lui aussi, dans un état qui variera avec le type de dommages subis par cette section. Il se peut également que l'événement cataclysmique ayant brisé certaines partie du donjon ait mis à jour des accès à d'autres niveaux, jusqu'alors scellés depuis des siècles, voire des millénaires.

Confusion magique : Par un effet magique (provenant du concept original, d'un accident ou des agissements d'un tiers), le donjon - ou une partie seulement - est sous l'influence d'un enchantement qui trompe les sens et rend caduque certains principes de base pour s'orienter.

Exemple : Dans le tombeau d'Amun-Ré, à l'intérieur d'un labyrinthe, des segments de corridor sont remplis d'un brouillard magique qui ne laisse qu'une mémoire à court terme à ceux qui le traversent. Les changements de direction, à droite ou à gauche, que les PJ font ne s'inscrivent pas dans leur mémoire à long terme : ils croient que les corridors vont toujours en ligne droite, alors qu'en fait, ils ne font qu'aller et venir entre deux alcôves embrumées!

En mouvement : Ce donjon peut être un voilier, un gigantesque croiseur terrestre, un esquif dimensionnel, un vaisseau spatial ou n'importe quel véhicule. Pourquoi donc construire des véhicules suffisamment grands pour être considérés comme des donjons? Une société fantastique peut très bien avoir besoin de la mobilité d'une structure habituellement fixe ou peut-être que toute une civilisation est nomade, ce qui exige des méthodes extraordinaires pour déplacer en bloc cités et infrastructures.

Bien sûr, il est possible également qu'une structure destinée initialement à ne pas être déplacée soit, plus tard, mise en mouvement par des circonstances extraordinaires. Par exemple, un complexe peut soudainement s'enfoncer peu à peu dans la terre, flotter au-dessus du sol ou dériver dans une dimension parallèle. La cause du mouvement est souvent aussi intéressante que les conséquences même de ce mouvement. Malheureusement, les structures qui commencent à se déplacer sans avoir été conçues pour cela perdent peu à peu leur cohésion, à moins de recourir à des moyens magiques pour les renforcer.

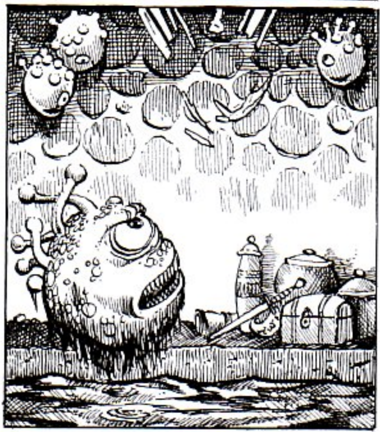
Incliné : Le donjon – ou une partie seulement - est incliné vers le haut ou vers le bas de manière telle que le plancher penche de façon notable dans une direction. C'est peut-être dû à un tremblement de terre ou à un glissement de terrain, mais cela peut également être une simple question de préférence de la part du constructeur. Aux endroits où un cataclysme est responsable de cette pente, il est probable que le contenu du donjon aura glissé au bas de la pente. De même, l'eau coulera désormais en suivant cette pente, inondant éventuellement quelques niveaux inférieurs. La pente peut aussi être assez forte pour nuire aux déplacements.

Inversé : Une terrible catastrophe a complètement retourné le donjon. Ce qui était autrefois plafond est maintenant plancher et les niveaux les plus hauts sont maintenant les pièces situées en profondeur. Il est à peu près certain qu'une catastrophe de cette ampleur a complètement détruit le contenu original du donjon et engendré des dégâts structurels importants. De plus, les escaliers ne sont plus d'aucune utilité pour passer d'un étage à l'autre. Il faut compter sur une bonne part de magie et/ou d'escalade pour passer d'un niveau à l'autre.

Sur le côté : Le donjon - ou une partie seulement - est complètement couché sur le côté (comme une tour renversée par exemple). Ce qui constituait autrefois un mur est maintenant plafond ou plancher et les voies d'accès qui menaient à des niveaux inférieurs sont maintenant à l'horizontale et vice versa. Il est probable que le contenu des pièces se sera brisé ou endommagé et que ce qui est demeuré intact aura, pour le moins, changé d'orientation. Les entrées habituelles se trouvent peut-être bloquées sous le donjon, obligeant à recourir à d'autres méthodes pour s'y introduire.







Section cinq : Pièges

La Section cinq traite des pièges, présents dans presque tous les donjons. En tant que Maître de Donjon, vous en avez probablement une réserve qui vous a bien servi lors de vos créations antérieures. Cependant, même le MD le mieux nanti finit par se trouver à court. Voici donc un système de génération de pièges qui vous aidera dans ces situations.

Réflexions générales à propos des pièges

Lorsque vous disposez des pièges dans votre donjon, vous devez garder certaines choses à l'esprit. Premièrement, si des créatures intelligentes habitent votre donjon, elles *doivent* disposer d'un moyen de les éviter. S'il ne leur est pas facile de simplement les contourner, les créatures qui habitent l'endroit doivent avoir un moyen de les désarmer temporairement - peut-être en actionnant un levier dissimulé ou en marchant d'une certaine façon sur les dalles du sol. Si tel n'est pas le cas, elles désarmeront probablement le piège de façon permanente pour éviter de le déclencher par inadvertance.

Deuxièmement, les pièges purement mécaniques requièrent d'être réarmés et réparés de temps à autre. C'est pourquoi, à l'intérieur de très vieilles ruines, nombre d'entre eux se seront dégradés au point d'être inutilisables ou ont simplement été déclenchés. De façon à résoudre ce dernier problème, vous pouvez inclure un mécanisme de réarmement automatique dans leur conception. Ce mécanisme de réarmement peut, par exemple, être relié à des engrenages et des poulies, eux-mêmes reliés à une roue hydraulique située dans une rivière souterraine beaucoup plus bas dans le donjon. Pour empêcher la dégradation des pièges, concevez-les en matériaux robustes qui ont peu de chances d'être affectés par le passage du temps. Une façon plus simple de contourner ces deux problèmes à la fois est, évidemment, de déclarer les pièges comme étant magiques.

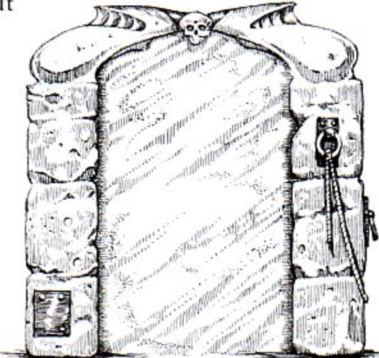
Troisièmement, les constructeurs de donjons placent des pièges afin d'*arrêter* les intrus. Ils devraient donc tous être meurtriers et non pas juste des obstacles destinés à ralentir les indésirables. Néanmoins, il peut arriver que les intrus rencontrent plusieurs pièges et qu'aucun, pris séparément, ne soit mortel (mais tout de même invalidant). Cette façon de procéder les affaiblit et les rend plus vulnérables pour le dernier piège ou la bataille finale.

Finalement, les créatures intelligentes utilisent des pièges pour accroître leur propre efficacité. Par exemple, un groupe de gobelins n'est pas terrifiant en soi, mais si vos PJ sont tombés dans une fosse bien placée, la situation peut rapidement devenir désespérée. Les gobelins peuvent sortir d'une cachette et, du bord de la fosse, faire pleuvoir projectiles et lances de fantassin sur eux. Ceux qui sont pris dans la fosse ne peuvent s'enfuir ou contre-attaquer efficacement et même leurs efforts pour grimper hors de là sont sérieusement handicapés par les attaques des gobelins.

L'Architecte de pièges

Même les MD expérimentés, avec de longues listes de pièges, peuvent être intéressés à en découvrir de nouvelles formes, issues d'une matrice qui permet des combinaisons inédites d'idées originales. Et quand l'inspiration ne vient pas (ce qui arrive à tout le monde), "l'Architecte de piège" peut donner rapidement des idées originales.

Pour l'utiliser, commencez par dessiner sommairement un donjon vide (éventuellement à l'aide des géomorphes, tel que décrit dans la **Section trois**). Cela fait, passez chaque salle en revue et, tout en décidant des éventuelles rencontres, déterminez s'il y a un piège ou non dans la pièce. Si vous préférez procéder de manière aléatoire, assignez à chaque salle 10% de probabilité qu'elle contienne un piège.





Utiliser les tableaux

Si une pièce contient un piège, parcourez l'Architecte de pièges comme vous le feriez avec un menu et choisissez une combinaison vraisemblable ou jetez les dés et appliquez les résultats obtenus sur les **Tableaux 10a, 10b** et **10c**, selon la procédure décrite ci-dessous.

- Premièrement, jetez le dé et recherchez le résultat dans le **Tableau 10a : Emplacements des pièges** de façon à connaître l'objet piégé. N'hésitez pas à rejeter le dé si l'emplacement indiqué ne correspond pas à la pièce où il se trouve.
- Jetez le dé une nouvelle fois et appliquez le résultat au **Tableau 10b : Effets/caractéristiques des pièges**. Rejetez le dé si le résultat obtenu ne vous satisfait pas. Vous pouvez également jeter le dé plusieurs fois afin de combiner plusieurs résultats et ainsi augmenter le potentiel meurtrier de votre piège.
- Finalement, déterminez le potentiel de dégâts que votre piège peut infliger (si ses effets/caractéristiques sont de nature à causer des dégâts). Vous pouvez le décider vous-même ou définir une fourchette de dégâts en jetant 3d6 et en appliquant le résultat obtenu dans le **Tableau 10c : Potentiel de dégâts des pièges**. Pour chaque effet/caractéristique additionnel susceptible de délivrer des dégâts, ajoutez un dé et conservez seulement les trois résultats les plus élevés, favorisant ainsi les potentiels de dégâts les plus élevés.



Tableau 10a : Emplacements des pièges

Résultat%	Emplacement	Résultat%	Emplacement
01	Air	51	Idole
02	Alcôve	52	Illusion
03	Animal/tête empaillé(e)	53	Instrument de torture
04	Aquarium	54	Jarre
05	Arche	55	Lampe
06	Arme	56	Levier
07	Armoire	57	Lit
08	Armure	58	Lutrin
09	Ascenseur	59	Malle
10	Autel	60	Menottes
11	Baignoire	61	Meuble de bibliothèque
12	Balcon	62	Miroir
13	Balustrade	63	Mosaïque
14	Bancs	64	Mur
15	Baril	65	Orgue
16	Bassin	66	Passage
17	Bassine	67	Passerelle
18	Boule de cristal	68	Peinture
19	Bouton/Interrupteur	69	Pendule
20	Brasero	70	Piédestal
21	Cabinet	71	Pilier
22	Cage	72	Plafond
23	Cageot	73	Plancher
24	Candélabre	74	Pont
25	Cercle magique	75	Portail interdimensionnel
26	Chaise		
27	Champ de force	76	Porte
28	Chandelier	77	Porte cachée
29	Chaudron	78	Porte secrète
30	Chute	79	Puits
31	Clepsydre	80	Pupitre
32	Cloche	81	Roue
33	Coffre	82	Sablier
34	Colonne	83	Salle
35	Crochet	84	Socle
36	Divan	85	Statue
37	Échelle	86	Table
38	Embouchure de tunnel	87	Tablette
39	Escalier	88	Tambour
40	Escalier roulant *	89	Tapis
41	Fenêtre	90	Tapisserie
42	Fontaine	91	Télescope
43	Fonts baptismaux sacrés/impies	92	Tonneau
		93	Trône
44	Fosse	94	Trophée
45	Fournaise	95	Trottoir roulant *
46	Foyer	96	Urne
47	Fresque	97	Vase
48	Glissière	98	Végétation
49	Harpe	99	Ventilateur de plafond
50	Herse	00	Vitrine de verre

* Peut être animé magiquement ou mécaniquement



Tableau 10b : Effets/caractéristiques des pièges

Résultat%	Effet/caractéristique
01	Actionne des lames faucheuses
02	Actionne des murs compresseurs
03	Actionne un effet antimagique qui retire leur enchantement aux biens de la victime
04	Actionne un piège à ours camouflé
05	Afflige la victime d'une *Croisade* pour accomplir une tâche difficile
06	Agrandit la victime
07	Attire l'attention de diables/démons sur la victime
08	Augmente la gravité
09	Coulisse pour livrer passage à un dangereux monstre
10	Crée un vide
11	Culbute la victime dans une fosse

Résultat 1d6	Contenu de la fosse
1	Acide
2	Eau glaciale
3	Fourmis géantes
4	Limon vert
5	Magma
6	Sable mouvant

Résultat%	Effet/caractéristique
12	Décapite la victime puis donne vie à la tête qui attaque les amis de la victime
13	Dérobe secrètement la richesse ou des objets de la victime
14	Désintègre la victime
15	Désintègre les possessions de la victime
16	Dessèche un membre de la victime au hasard
17	Dévore/dérobe l'âme de la victime
18	Diminue la gravité
19	Diminue les scores de 1d6 caractéristiques de la victime par 1d4 points
20	Donne une rage meurtrière aveugle à la victime
21	Donne vie aux armes de la victime pour l'attaquer
22	Échange les esprits des victimes entre elles
23	Efface le souvenir des 1d10 jours précédents à la victime
24	Élimine le genre (masculin/féminin) de la victime
25	Emprisonne la victime à l'intérieur d'un champ de force magique
26	Emprisonne la victime dans une cage en fer
27	Exauce le contraire du souhait de la victime
28	Expédie la victime dans les profondeurs de l'Éthéré
29	Explose
30	Fait pourrir un des organes internes de la victime au hasard
31	Fait s'écrouler une structure sur la victime
32	Fait tomber la victime en disgrâce auprès d'une demi-divinité
33	Illusionne la victime quant à son effet réel
34	Implante de la matière végétale dans la victime
35	Implose
36	Infecte la victime avec des vers putrides
37	Inonde l'endroit avec de l'eau (ou autre contenu d'une fosse, tiré du sous-tableau)
38	Intègre la victime dans une fresque ou une peinture en 2 dimensions
86	Inverse l'alignement de la victime
87	Inverse le genre (masculin/féminin) de la victime
39	Jetez les dés deux autres fois, en combinant les effets
40	Jetez les dés trois autres fois, en combinant les effets
41	Jette des sorts de magicien contre/sur la victime (12[e] niveau)
42	Jette des sorts de prêtre contre/sur la victime (12[e] niveau)
43	Joue une musique discordante qui finit par rendre folle la victime
44	Laisse tomber la victime dans une longue chute
76	Libère des milliers d'insectes
45	Maudit la victime pour qu'elle devienne muette
46	Maudit la victime pour qu'elle dise toujours la vérité
47	Maudit la victime pour qu'elle mente continuellement
48	Maudit la victime pour qu'elle ne mange jamais de matière animale
49	Maudit la victime pour qu'elle ne mange jamais de matière végétale
50	Maudit la victime pour qu'elle ne parle qu'avec une voie de fausset
51	Maudit la victime pour qu'elle ne se nourrisse que de sang
52	Maudit la victime pour qu'elle tente de tuer ses amis pendant leur sommeil
53	Maudit la victime avec des migraines constantes (malus de 2 pour toute action)
54	Maudit la victime avec des nausées constantes (malus de 2 pour toute action)
55	Maudit la victime avec la lycanthropie
56	Maudit la victime avec une maladie (malus de 3 pour toute action)
57	Métamorphose la victime en petit reptile ou insecte
58	Occasionne un dédoublement de personnalité chez la victime
59	Ouvre une fosse
60	Ouvre une glissière sous la victime
61	Pétrifie la victime
62	Pétrifie les possessions de la victime
63	Place la victime en stase pendant 1d100 années
64	Pose une devinette et déclenche un autre effet si la réponse est mauvaise
65	Projette un éclair
66	Projette une (des) flèche(s)/dard(s)/lance(s) de fantassin
67	Projette une (des) flèche(s)/dard(s)/lance(s) de fantassin empoisonné (es)
68	Pulvérise de la gelée de pétrole enflammée sur la victime
69	Pulvérise de la grenaille de fer
70	Pulvérise de l'acide
71	Pulvérise de l'eau glaciale vers la victime
72	Pulvérise du feu/magma
73	Pulvérise du limon vert en aérosol avec des effets dévastateurs
74	Rajeunit la victime de 1d100 ans
75	Réduit la victime de 1d4 x 30 centimètres
77	Relâche un gaz

Résultat 1d8	Type de gaz
1	Affaiblissant
2	Aveuglant
3	Corrosif
4	Empoisonné
5	Inducteur de sommeil
6	Nauséeux
7	Obscurcissant
8	Terrifiant

Résultat%	Effet/caractéristique
78	Relâche un lourd poids/bloc
79	Relâche/contient des chausse-trappes/pointes acérées
80	Relâche/contient des chausse-trappes/pointes acérées empoisonnées
81	Relâche/contient un pouding noir
82	Relâche/recouvre de poison (voir **Tableau 51** du GDM)
83	Remplace aléatoirement un organe interne par des fourmis de feu
84	Remplace aléatoirement un organe interne par des toiles d'araignées
85	Rend la victime sourde
88	Retire à la victime sa capacité de jeter des sorts
89	Retire à la victime sa capacité de lire
90	Retire à la victime sa compréhension des langues
91	Retire lentement l'oxygène de l'air
92	S'anime et attaque la victime
93	S'attache de manière symbiotique à la victime (le/la retirer tue la victime)
94	Transmet au squelette de la victime un fort désir de quitter le corps de celle-ci
95	Transporte l'esprit de la victime dans un cadavre enterré à proximité/distance
96	Transporte la victime dans un des Plans Inférieurs
97	Transporte la victime par téléportation vers un endroit mortel/lointain
98	Verrouille la sortie de cette pièce/espace; jetez le dé une nouvelle fois
99	Verrouille l'entrée de cette pièce/espace; jetez le dé une nouvelle fois
00	Vieillit la victime de 10d10 années



Tableau 10c : Potentiel de dégâts des pièges

Résultat 3d6	Dégâts
3	Inflige 1d2 points de dégâts
4-5	Inflige 1d4 points de dégâts
6-7	Inflige 1d8 points de dégâts
8-11	Inflige 2d6 points de dégâts
12-13	Inflige 3d6 points de dégâts
14	Inflige 4d6 points de dégâts
15	Inflige 6d6 points de dégâts
16	Inflige 8d6 points de dégâts
17	Inflige 10d6 points de dégâts
18	Inflige 10d10 points de dégâts

Exemple : Rémi obtient un résultat de 86 dans le **Tableau 10a**, ce qui indique que la pièce contient une table piégée. Ensuite, il obtient un résultat de 47 dans le **Tableau 10b** et découvre que l'effet de ce piège est de maudire la victime de manière telle qu'elle ne pourra plus jamais manger de matière végétale. Notre intrépide concepteur de pièges décide alors que la table est une curiosité magique fabriquée il y a fort longtemps par un magicien qui portait un amour inconsidéré pour la viande et qui souhaitait imposer ses préférences aux autres.

Rémi se demande brièvement si cet effet présente un réel potentiel de dégâts mais, après avoir entendu un des joueurs autour de la table s'écrier "Quelqu'un qui s'arrête complètement de manger des légumes sera certainement mal en point!", il décide que la victime subira une certaine quantité de dégâts chaque mois, jusqu'à ce que la malédiction soit levée. Un jet de 5 sur le **Tableau 10c** indique finalement que la victime subira 1d4 points de dégâts par mois.

Exemple : Lionel obtient un résultat de 46 dans le **Tableau 10a**, un résultat de 71 dans le **Tableau 10b** et un résultat de 14 dans le **Tableau 10c**. Il a donc créé un foyer piégé qui pulvérise du magma lorsque le piège se déclenche, infligeant 4d6 points de dégâts. De plus, il décide que les 4d6 points de dégâts sont infligés à *chaque* round où la victime est en contact avec le magma et non seulement lors du round initial.





Section six : L'Autodonjon

Cette section décrit les subtilités de l'Autodonjon, un système optionnel de construction de donjons qui fait appel aux géomorphes, aux tableaux de lieux typiques et de rencontres, ainsi qu'à l'Architecte de pièges pour créer rapidement un donjon du type désiré.

L'Autodonjon

La série de tableaux qui suit (**Tableaux 11a-11g**) est disposée dans un ordre logique qui vous permet de suivre la meilleure voie pour créer un donjon. Chaque tableau contient des instructions claires quant aux étapes à franchir avant de continuer avec le tableau suivant.

Certaines directives de l'Autodonjon vous renvoient aux tableaux et géomorphes déjà présentés. Il vous suffit alors de jeter le dé et d'appliquer le résultat sur le tableau approprié ou d'adjoindre (en le collant, en le décalquant ou en le reproduisant à main levée) le géomorphe indiqué à votre carte. Chaque fois, revenez au tableau de départ de l'Autodonjon et suivez les instructions jusqu'au prochain tableau.

Modification des résultats

Quelques tableaux vous offrent la possibilité de modifier le résultat d'un jet de dés, augmentant ainsi la probabilité d'obtenir certains résultats. Lorsqu'une telle option vous est offerte, les effets d'une modification à la hausse ou à la baisse vous sont présentés.

- Pour chaque échelon d'une augmentation (ou bonus), ajoutez le résultat d'un jet de dé supplémentaire au total de votre jet et ne tenez pas compte du résultat du dé le plus faible. Chaque dé supplémentaire correspond donc à autant de résultats inférieurs ignorés. Ainsi, un bonus de trois échelons signifie que vous devez ajouter le résultat du jet de trois dés supplémentaires et ne pas tenir compte des trois résultats les plus faibles.
- Pour chaque échelon d'une diminution (ou malus), ajoutez le résultat d'un jet de dé supplémentaire au total de votre jet et ne tenez pas compte du résultat du dé le plus élevé. Chaque dé supplémentaire correspond donc à autant de résultats supérieurs ignorés. Ainsi, un malus de trois échelons signifie que vous devez ajouter le résultat du jet de trois dés supplémentaires et ne pas tenir compte des trois résultats les plus élevés.

Adjoindre des géomorphes

Quelques-uns des tableaux vous dirigent à travers un mécanisme d'ajout de nouveaux géomorphes et de salles générées de manière aléatoire à l'**origine de votre donjon** (le point de départ de votre projet de construction d'un donjon). Les géomorphes ne s'ajusteront pas toujours parfaitement; aussi n'hésitez pas à modifier leurs dimensions et leurs formes pour qu'ils s'adaptent à votre carte. Lorsque deux fragments de votre carte se chevauchent, vous n'avez qu'à considérer le nouveau géomorphe comme se terminant au point de chevauchement, en plaçant une porte entre les deux ou simplement en laissant un cul-de-sac en place.

Chaque géomorphe contient les symboles suivants : ✚ et ⚘ . Ces symboles représentent des points de connexions et vous indiquent où connecter vos prochains géomorphes. Généralement, le ✚ signale une possibilité d'ajout de géomorphe sur le même niveau, alors que le ⚘ est un point d'ajout de nouveaux géomorphes dessous ou par-dessus le géomorphe courant. En fait, chaque escalier représente deux points de connexion possibles (au-dessus et au-dessous).

Géomorphes aériens : leur nature diaphane fait qu'ils sont un peu plus complexes à assembler. Deux solutions s'offrent à vous. La première consiste à placer bout à bout les sections nuageuses des géomorphes ou à les relier avec un pont de brume. La deuxième, à limiter le nombre de géomorphes additionnels.

Géomorphes interdimensionnels : si vous utilisez les géomorphes interdimensionnels, substituez aléatoirement des géomorphes d'autres types (mais avec la même lettre) aux géomorphes G-L (qui n'existent pas pour ce type de donjon). De plus, notez que les géomorphes interdimensionnels ne se toucheront pour ainsi dire jamais puisqu'ils sont plutôt reliés entre eux via des portails planaires.



Commencer votre donjon

Le **Tableau 11a : Origine du Donjon** énumère une série de points de départ possibles pour votre donjon (appelés par la suite "origine du donjon"). Vous pouvez, soit choisir votre point de départ, soit laisser le hasard décider, auquel cas, appliquez le résultat d'un jet de dés sur le tableau ci-dessous et suivez les directives.

Poursuivre : Lorsque vous aurez choisi et cartographié l'origine de votre donjon, passez au **Tableau 11b : Tracé primaire**.

Tableau 11a : Origine du donjon

Résultat 3d6	Directives
3-6	Allez au **Tableau 11e** et jetez les dés une nouvelle fois. Cartographiez le résultat à titre d'origine du donjon.
7-10	Allez au **Tableau 2** et jetez le dé pour déterminer le type de donjon; cartographiez, à titre d'origine de votre donjon, l'un des géomorphes de ce type, choisi au hasard (1d12, 1d6 pour les donjons interdimensionnels).
11-15	Allez au **Tableau 2** et jetez le dé pour déterminer le type de donjon. Cartographier le géomorphe fondateur à titre d'origine de votre donjon. Cependant, n'ajoutez pas les résultats subséquents de la même manière, en raison de la différence d'échelle. Placez plutôt votre prochain géomorphe ou votre prochaine pièce à l'intérieur de ce géomorphe fondateur.
16-18	Allez au **Tableau 11f** et jetez les dés une nouvelle fois. Cartographiez le résultat à titre d'origine du donjon.

Pour ajouter un nouveau géomorphe à l'origine de votre donjon, vous pouvez simplement choisir d'un point de connexion approprié ou vous fier au hasard. Pour ce faire, jetez 1d8 puis comptez tous les points de connexion un par un jusqu'à ce que vous arriviez au résultat de votre jet. Ainsi, si vous obtenez un 7 pour un géomorphe présentant trois symboles de connexion, vous compterez chacun des points plusieurs fois, un peu comme si vous "ploufiez", jusqu'à ce que vous atteigniez 7.

Tracé primaire

Le **Tableau 11b** est celui que vous utiliserez le plus souvent pendant la création de votre donjon, en ajoutant de nouveaux géomorphes à l'origine de votre donjon jusqu'à la fin du processus (le géomorphe focal). Ne vous faites pas de soucis si le résultat du jet exige que vous réutilisiez certains géomorphes : des changements d'orientation, de lieux typiques et de rencontres différencieront chaque secteur cartographié.

Jetez les dés et appliquez le résultat obtenu sur ce tableau pour ajouter des géomorphes à l'origine de votre donjon. Suivez les directives après avoir choisi un point de connexion (de la manière décrite précédemment).

Après chaque nouveau géomorphe cartographié, revenez à ce tableau et jetez les dés une nouvelle fois en adjoignant le résultat au plus récent géomorphe ajouté. Poursuivez ce processus jusqu'à ce que vous atteigniez le géomorphe focal. Vous aurez ainsi élaboré un tracé primaire à travers votre donjon, depuis l'origine jusqu'à la fin. Pour le moment, ne tenez pas compte des points de connexion inutilisés.

Chaque fois que vous ajoutez un géomorphe à votre carte, ajoutez un bonus d'un échelon (tel que décrit précédemment). De cette façon, il deviendra de plus en plus probable, à chaque géomorphe ajouté, que vous atteignez la fin de votre donjon (le géomorphe focal). Notez que si vous commencez à jeter les dés avec un bonus préalable élevé, vous construirez un donjon plus petit et, à l'inverse, un bonus plus faible ou qui ne change pas vous permettra de développer des donjons d'une très grande envergure. Ce choix vous appartient.

Poursuivre : Une fois que vous avez créé un donjon avec un début, un développement et une fin, passez au **Tableau 11d : Tracés secondaires** pour détailler les points de connexion encore inutilisés sur votre carte.

Tableau 11b : Tracé primaire

Résultat 4d6	Directives
4-7	Aller au **Tableau 11d**, jetez-les dés et cartographiez le résultat
8	Ajoutez le géomorphe A du type de donjon approprié.
9	Ajoutez le géomorphe B du type de donjon approprié.
10	Ajoutez le géomorphe C du type de donjon approprié.
11	Ajoutez le géomorphe D du type de donjon approprié.
12	Ajoutez le géomorphe E du type de donjon approprié.
13	Ajoutez le géomorphe F du type de donjon approprié.
14	Ajoutez le géomorphe G du type de donjon approprié.
15	Ajoutez le géomorphe H du type de donjon approprié.
16	Ajoutez le géomorphe I du type de donjon approprié.
17	Ajoutez le géomorphe J du type de donjon approprié.
18	Ajoutez le géomorphe K du type de donjon approprié.
19	Ajoutez le géomorphe L du type de donjon approprié.
20-24	Ajoutez le géomorphe focal du type de donjon approprié

Après avoir choisi le géomorphe à adjoindre et déterminé son point de connexion, vous devez l'insérer sur votre carte dont la taille va toujours augmenter. Faites preuve de discernement pour que le nouveau géomorphe s'ajuste parfaitement à ce qui existe déjà. N'hésitez pas à agrandir ou rapetisser des couloirs, déplacer des portes ou des escaliers à des endroits plus appropriés et changer l'orientation du géomorphe par rapport à celle présentée dans les modèles. Vous pouvez décider vous-même de cette nouvelle orientation ou la choisir de manière aléatoire dans le tableau ci-dessous.

Tableau 11c : Orientation des géomorphes

Résultat 1d6	Orientation par rapport aux modèles
1	Tel que présenté
2	Avec une rotation de 45° vers la gauche
3	Avec une rotation de 90° vers la gauche
4	Avec une rotation de 180°
5	Avec une rotation de 45° vers la droite
6	Avec une rotation de 45° vers la droite



Tracés secondaires

Après avoir élaboré le tracé primaire d'un donjon, de son origine à sa fin, vous devez accorder votre attention aux points de connexion encore inutilisés. Le tableau 11d vous explique comment procéder. Pour chaque point de connexion libre, y compris les portes, les couloirs, les aires ouvertes et les escaliers, jetez les dés et suivez les directives.

Une fois que vous aurez créé pièces et corridors, vous aurez probablement aussi donné naissance à des points de connexion additionnels (tels que des portes et des escaliers). Il vous faut donc répéter ce processus, mais pour éviter de le faire à l'infini, assurez-vous d'appliquer un bonus d'un échelon pour chaque 6 mètres qui séparent ce nouveau point de connexion de l'original.

Par exemple, vous venez tout juste de créer une pièce avec trois portes et l'une d'entre elles se trouve à une distance de 18 mètres du point de connexion original. Lorsque vous jetez les dés pour savoir ce qui se trouve derrière cette porte, appliquez un bonus de 3 échelons. Cette façon de procéder est également valable pour des changements de niveaux (en supposant qu'il y a 6 mètres entre chaque niveau).

Poursuivre : Le **Tableau 11d** vous dirige régulièrement vers d'autres tableaux concernant les passages, les salles et les escaliers. Une fois que vous en avez terminé avec ces tableaux, revenez à celui-ci et continuez à traiter les points de connexion restants (les originaux comme les nouveaux). Ce travail terminé, passez au **Tableau 11g : Contenu des salles** de façon à remplir les pièces vides de votre carte.

Tableau 11d : Tracés secondaires

Résultat 3d6	Directives
3	Aller au **Tableau 11a** et jetez les dés; considérez ce résultat comme un tout nouveau donjon connecté à votre donjon principal.
4-6	Rencontres; jetez le dé et recherchez le résultat dans le Tableau de rencontres approprié au type de donjon puis revenez à ce tableau pour déterminer ce qui se trouve au-delà de cette rencontre.
7-9	Passage; aller au **Tableau 11e : Passages** et jetez les dés.
10-12	Salle; aller au **Tableau 11f : Salles** et jetez les dés.
13-15	Pièges; utilisez l'Architecte de pièges pour en déterminer les détails, puis revenez à ce tableau pour déterminer ce qui se trouve au-delà de ce piège.
16-18	Fermez ce point de connexion; ou il mène à un cul-de-sac ou il n'y a jamais vraiment eu de point de connexion. Peu importe, votre donjon ne s'agrandit plus de ce côté.

Passages

Lorsqu'un passage est requis par les directives d'un autre tableau, jetez les dés et comparez votre résultat au **Tableau 11e** afin de préciser les caractéristiques de ce passage, telles que sa longueur, sa direction, son contenu et ainsi de suite. À moins d'indications contraires, considérez chaque porte, escalier ou passage supplémentaire comme un nouveau point de connexion pour lequel vous devrez retourner dans le **Tableau 11d** pour voir ce qu'il en est exactement (tout en modifiant le jet de façon appropriée, en fonction de la distance qui le sépare du point de connexion original).

Chaque fois que des escaliers sont indiqués, jetez 1d6. Si le résultat est 1-2, l'escalier descend d'un niveau; s'il est 3-4, il monte d'un niveau; et enfin, si le résultat est 5-6, l'escalier va dans les deux directions.

Bien que l'objectif même de l'Autodonjon soit de produire un donjon de manière aléatoire, n'hésitez pas à modifier la forme d'un passage ou sa direction, de manière à ce qu'il s'ajuste mieux dans la carte. Laissez la raison vous guider.

Si vous adjoignez des passages à des cavernes naturelles ou d'autres géomorphes de type grossier, adaptez les descriptions du tableau ci-dessous pour qu'elles reflètent ce type de milieu. Par exemple, ces passages pourraient être naturels ou taillés (minés) dans le roc.

Poursuivre : Une fois que vous avez identifié les caractéristiques du passage en question, retournez au tableau qui vous a conduit ici en premier lieu.

Tableau 11e : Passages

Résultat 3d6	Description et directives
3	3 mètres en ligne droite jusqu'à un carrefour à quatre voies; considérez chaque nouveau passage comme un point de connexion.
4	3 mètres en ligne droite jusqu'à un embranchement dans le passage; considérez ce nouveau passage comme un point de connexion.
5	Virage de 90° à gauche puis le passage continue sur 6 mètres jusqu'à une porte et compte 1d4-1 portes additionnelles sur les côtés.
6	Virage de 90° à droite puis le passage continue sur 6 mètres jusqu'à un escalier et compte 1d4-1 portes sur les côtés.
7	Virage de 45° à gauche puis le passage continue sur 6 mètres jusqu'à une porte et compte 1d4-1 portes additionnelles sur ses côtés.
8	Virage de 45° à droite puis le passage continue sur 6 mètres jusqu'à un escalier et compte 1d4-1 portes sur ses côtés.
9	6 mètres en ligne droite jusqu'à un gouffre de 1d12 mètres de largeur et 1d10x12 mètres de profondeur qui bloque le passage. Il y a 50% de probabilité qu'un pont enjambe le gouffre, sans quoi des moyens alternatifs devront être utilisés pour passer de l'autre côté.
10	6 mètres en ligne droite jusqu'à un cours d'eau de 1d12 mètres de largeur et 1d12 mètres de profondeur qui bloque le passage. Il y a 50% de probabilité qu'un pont enjambe le gouffre et 25% de probabilité qu'il y ait un bateau (50% de probabilité qu'il soit du bon côté). Le passage se poursuit de l'autre côté du cours d'eau.
11	3d10 mètres en ligne droite jusqu'à un escalier; largeur de 6 mètres, avec des colonnes dans le centre et 1d6-1 portes sur les côtés.
12	3d10 mètres en ligne droite jusqu'à une porte; largeur de 6 mètres, avec des colonnes dans le centre supportant des galeries supérieures. L'escalier conduisant aux galeries supérieures a 50% de probabilité de se trouver à l'une ou l'autre des extrémités du passage. Ce dernier compte aussi 1d6-1 portes sur les côtés.
13	3d6 mètres en ligne droite jusqu'à une voûte d'entrée; 1d4-1 autres voûtes d'entrée s'ouvrent des deux côtés du passage.
14	3d6 mètres en ligne droite jusqu'à une porte; 1d4-1 autres voûtes d'entrée s'ouvrent d'un côté comme de l'autre du passage, de même que 1d4-1 portes.
15	Passage vire à droite et se dirige parallèlement à une structure présente sur la carte sur une distance de 3d10 mètres, jusqu'à une voûte d'entrée.
16	Passage vire à gauche et se dirige parallèlement à une structure présente sur la carte sur une distance de 3d10 mètres, jusqu'à un escalier.
17	Intersection perpendiculaire (formant un "T"); considérez chaque nouveau passage comme un point de connexion.
18	Carrefour à quatre voies; considérez chaque nouveau passage comme un point de connexion.



Salles

Lorsqu'un résultat d'un autre tableau indique une salle, jetez les dés et appliquez le résultat obtenu sur le **Tableau 11f** afin de préciser les caractéristiques de cette salle, en particulier sa dimension, sa forme et ses voies de sortie. Considérez chaque porte, escalier ou passage additionnels comme un nouveau point de connexion et retournez au **Tableau 11d** pour découvrir sur quoi ils débouchent (en modifiant les jets de dés de façon appropriée).

Chaque fois qu'un escalier est indiqué, jetez 1d6. Si le résultat est 1-2, l'escalier descend d'un niveau; s'il est 3-4, il monte d'un niveau; et enfin, si le résultat est 5-6, l'escalier va dans les deux directions.

Si vous adjoignez des salles à des cavernes naturelles ou d'autres géomorphes de type grossier, transformez les descriptions du tableau ci-dessous pour qu'elles reflètent ce type de milieu. Par exemple, ces salles pourraient être taillées grossièrement dans la roche, de manière à s'insérer harmonieusement dans le décor environnant.

Lorsque qu'il est fait mention d'un passage ou d'une porte s'ouvrant dans une salle, rappelez-vous que l'un d'entre eux est le passage qui mène à cette salle en premier lieu.

Poursuivre : Une fois que vous avez identifié les caractéristiques de la salle en question, retournez au tableau qui vous a conduit ici à l'origine.

Tableau 11f : Salles

Résultat 3d6	Description
3	Gigantesque salle carrée de 1d10x30 mètres de côté avec 1d6-1 voûtes d'entrée par côté et 50% de probabilité de contenir un escalier central.
4	Très grande salle carrée de 1d4x9 mètres de côté avec 1d4-1 portes par côté et 35% de probabilité de contenir un escalier.
5	Salle hexagonale de 3d4 mètres de côté avec 50% de probabilité de compter une porte par côté et 10% de probabilité de contenir un escalier.
6	Salle circulaire d'un diamètre de 3d6 mètres, comportant 1d6-1 portes à sa périphérie. Le plafond est en forme de dôme dans 75% des cas.
7	Salle carrée de 3d4 mètres de côté avec une seule entrée et 50% de probabilité de contenir un escalier.
8	Salle carrée de 3d4 mètres de côté avec 1d2-1 voûtes d'entrées par côté et 25% de probabilité de contenir un escalier.
9-11	Salle carrée de 3d4 mètres de côté avec 1d2-1 portes par côté et 35% de probabilité de contenir un escalier.
12	Salle rectangulaire de 3d4 mètres par 3d6 mètres avec 1d2-1 portes par côté et 25% de probabilité de contenir un escalier.
13	Salle rectangulaire de 3d4 mètres par 3d6 mètres avec 1d2-1 portes par côté et 50% de probabilité de contenir un escalier central.
14	Salle rectangulaire de 3d4 mètres de largeur par 3d6 de longueur avec 1d2-1 voûtes d'entrée par côté.
15	Salle triangulaire de 3d4 mètres de côté avec 1d2-1 portes par côté.
16	Salle octogonale de 3d4 mètres de côté avec 1d2-1 portes par côté.
17	Très grande salle rectangulaire de 1d4x9 mètres par 1d6x9 mètres avec 1d4-1 portes par côté et 35% de probabilité de contenir un escalier.
18	Gigantesque salle rectangulaire de 1d10x30 mètres par 1d10x30 mètres avec 1d6-1 voûtes d'entrée par côté et 50% de probabilité de contenir un escalier central.

Qu'y a-t-il ici?

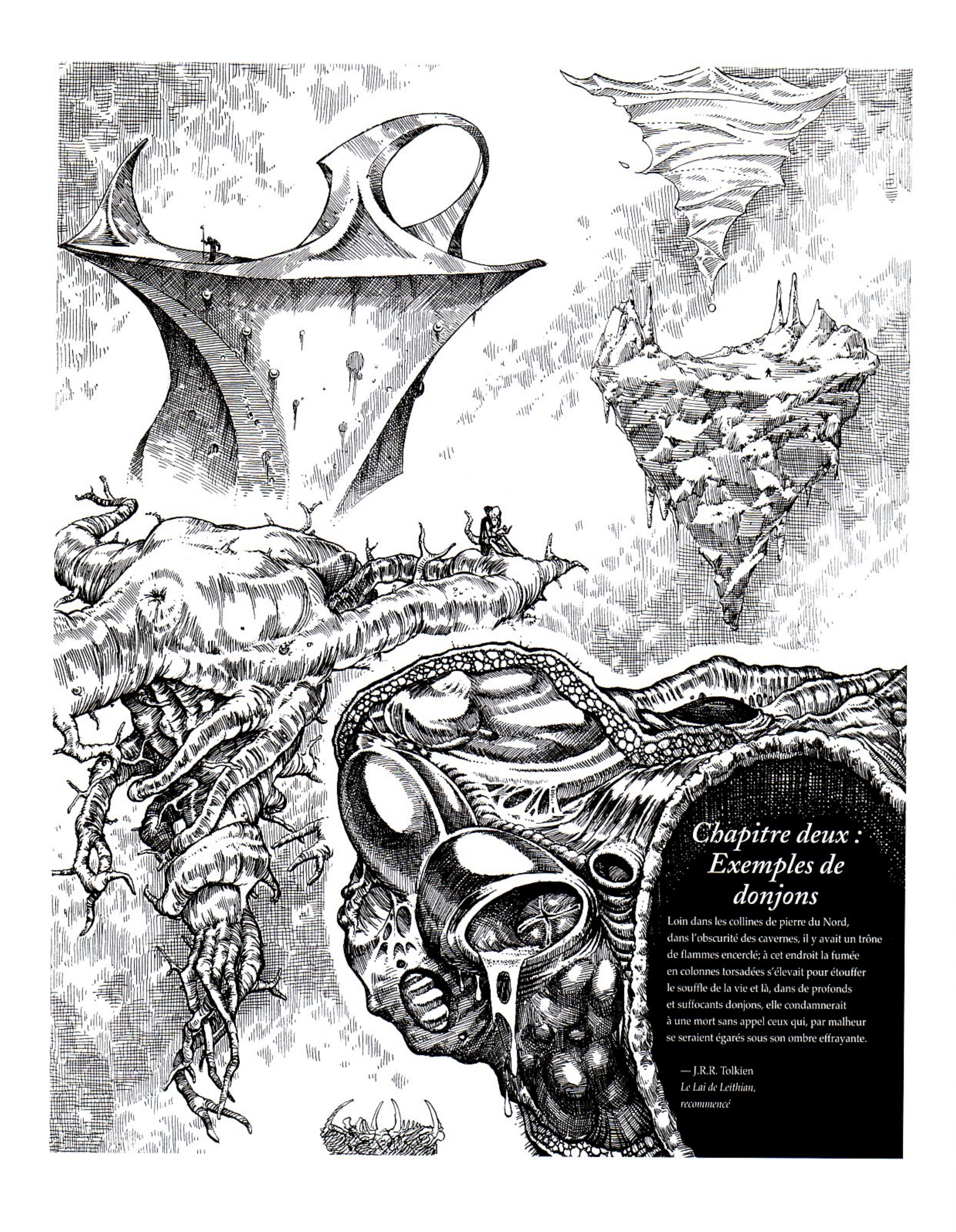
Si vous êtes arrivé à ce point précis, cela signifie que toutes les portes, de même que tous les escaliers et les passages ont été passés en revue et que vous vous retrouvez devant une grande carte vide, sans véritable légende (exceptés peut-être le géomorphe fondateur et le géomorphe focal). Pour assigner de façon aléatoire un contenu à chaque salle, prenez simplement les salles une par une et, pour chacune, jetez les dés et appliquez le résultat sur le tableau ci-dessous, en suivant les directives.

Celles-ci requièrent souvent que vous jetiez une nouvelle fois les dés et consultiez les tableaux des rencontres et des lieux typiques. Même si vous êtes en train de finaliser les salles de votre tracé secondaire, vous devriez utiliser les tableaux spécifiques à votre type de donjon.

Une fois que vous aurez attribué à toutes les salles quelque chose (ou rien si vous obtenez des résultats de 7-14 au jet de dés), vous avez terminé! Vous disposez de suffisamment de salles aménagées pour faire jouer une aventure. Cependant, le moment est bien choisi pour revoir l'ensemble de votre création, en gommant ce qui vous apparaît déraisonnable et en modifiant les résultats les plus loufoques. Rappelez-vous, pourtant, que si une explication raisonnable est offerte, même les plus étranges possibilités peuvent devenir crédibles.

Tableau 11g : Contenu des salles

Résultat 3d6	Directives
3	La salle comporte un piège, est un lieu typique et contient une rencontre. Jetez les dés et appliquez vos résultats dans l'Architecte de pièges et les tableaux de rencontres et de lieux typiques appropriés pour ce type de donjon.
4-6	La salle a 25% de probabilité de contenir un piège, 35% de probabilité d'offrir une rencontre et 45% de probabilité d'être un lieu typique. Jetez les dés et appliquez vos résultats dans les tableaux appropriés.
7-14	La salle est vide.
15-17	La salle a 35% de probabilité de contenir un piège, 45% de probabilité d'offrir une rencontre et 25% de probabilité d'être un lieu typique. Jetez les dés et appliquez vos résultats dans les tableaux appropriés.
18	La salle est un lieu typique, comporte un piège et une rencontre. Jetez les dés et appliquez vos résultats dans l'Architecte de pièges et les tableaux de rencontres et de lieux typiques appropriés pour ce type de donjon.



Chapitre deux : Exemples de donjons

Loin dans les collines de pierre du Nord,
dans l'obscurité des cavernes, il y avait un trône
de flammes encerclé; à cet endroit la fumée
en colonnes torsadées s'élevait pour étouffer
le souffle de la vie et là, dans de profonds
et suffocants donjons, elle condamnerait
à une mort sans appel ceux qui, par malheur
se seraient égarés sous son ombre effrayante.

— J.R.R. Tolkien
Le Lai de Leithian, recommencé



Section sept : Aérien



Malgré la grande variété des habitants du milieu aérien, le texte qui suit ne présente que les avariels ou elfes ailés (décrits dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX· *annuel volume deux*) comme résidants des géomorphes aériens. Cependant, si vous avez une autre race en tête (ou n'avez pas accès au texte de références), remplacez-les par n'importe quelle race qui s'avérerait plus appropriée.

La vie dans les cieux

Respirer l'air à cette hauteur, c'est un peu comme boire l'eau d'une source fraîche en montagne. Lorsqu'il qu'il s'engouffre à travers les ailes, l'air induit en chaque être une impression qui ressemble à de la ferveur religieuse. Aux yeux de ceux qui habitent à ces hauteurs vertigineuses, les préoccupations toutes terriennes des mortels d'en bas apparaissent comme frivoles et sans importance. Et puis, pourquoi se soucier de la populace contrainte à ramper à la surface de la terre alors que d'aussi éblouissantes aventures attendent juste au-delà des éclairs?

Géomorphe fondateur aérien

Le géomorphe fondateur du donjon aérien représente la cime d'un sommet montagneux abrupt, dont les portions inférieures sont continuellement emmaillotées dans les nuages. Les autres géomorphes aériens peuvent aisément être disposés autour de ce sommet. Les nuages les plus hauts, magiquement renforcés, permettent d'établir des ponts avec les autres sommets tout en favorisant aussi l'installation de résidences semi-permanentes et de perchoirs pour ceux qui souhaitent rompre complètement avec l'univers du solide. Parfois, des portions de ces nuages fortifiés se détachent, tels des navires vaporeux, et ils dérivent jusqu'à ce qu'ils s'effritent, faute d'entretien de leur caractère magique!

Les avariels (ou toute autre race que vous aurez choisie) apprécient leur isolement par rapport aux créatures terrestres, à la fois pour des raisons esthétiques et défensives. Non seulement leur lieu de résidence sied à leur nature aérienne, mais l'altitude même de leurs communautés constitue un moyen de défense contre les types les plus courants d'agressions. Cependant, ils ne s'opposent pas à la venue de pèlerins des basses terres qui viennent parfois chercher la sagesse auprès de leurs philosophes, de rares éléments pour certains sorts ou simplement une occasion de contempler la majesté des cieux.

1. Avant-poste

Les pentes inférieures de ce haut sommet sont abruptes et inaccessibles, très souvent dissimulées dans les nuages. Malgré tout, les avariels, qui considèrent la cime de cette montagne comme faisant partie de leur domaine aérien, jugent prudent d'y placer des sentinelles. Quatre éperons rocheux, tous semblables et disposés de façon équidistante autour du sommet, constituent des quartiers rudimentaires pour des équipes de sentinelles, chacune composée de 2 avariels.

Sentinelle avarielle (8) : CA 8; VD 9 Vl 18 (C); DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); AS bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 650 chacun.

Dès que les sentinelles aperçoivent des intrus en train d'escalader les flancs de la montagne, l'une d'entre elles s'envole pour prévenir les résidants d'un éventuel danger, pendant que la deuxième essaie de connaître la raison de la visite en se perchant sur une saillie rocheuse située à distance de sécurité et en interrogeant les grimpeurs.

2. Pavillon

Le long de ce large rebord, les avariels ont bâti un pavillon de chasse en pierre et en bois. Comme son nom l'indique, ce bâtiment sert de résidence temporaire aux avariels lors de longues expéditions de chasse. Les chasseurs parcourent le bas des pentes de cette montagne et des autres environnantes, rapportant du gibier de toute race et de toute dimension.



Les chasseurs utilisent les supports et les perches placés à l'extérieur du pavillon pour apprêter le gibier au retour d'expéditions fructueuses. Le gibier destiné à la consommation et à l'entreposage est habituellement expédié à dos de griffons aux autres avariels, tous les deux jours environ.

Le pavillon lui-même ne contient qu'une table rustique, des supports le long des murs (avec de fines épées longues, des lassos et des bolas) et des barriques le long d'un mur (remplies d'un vin léger et rafraîchissant appelé Clos du Pégase). À l'arrière du bâtiment, le plancher est couvert de duvet, idéal pour assurer un sommeil confortable aux chasseurs fatigués (il dissimule éventuellement de petites babioles). Sauf si les avariels ont été avertis de la présence d'intrus longtemps à l'avance ou si c'est la nuit (auquel cas tous les chasseurs dorment sauf deux qui assurent la garde en rotation), il y a une probabilité de 20% que les PJ découvrent cinq chasseurs et un maître de chasse. Sinon, tous les chasseurs sont partis… à la chasse!

Chasseur avariel (5) : CA 3; VD 9 Vl 18 (C); DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); AS lasso ou bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 650 chacun.

Maître de chasse avariel (1) : CA 3; VD 9 Vl 18 (C); DV 3+1; pv 27; TAC0 16; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); AS lasso ou bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 735.

3. Jardins des hauteurs

Les avariels ne s'alimentent pas seulement de gibier, ils préfèrent un régime omnivore. Pour satisfaire leurs besoins, ils font pousser des vignes, des légumes et d'autres végétaux dans des jardins installés sur des saillies rocheuses. La culture la plus importante à leurs yeux est sans conteste la délicate vigne de haute altitude, de laquelle est extrait le Clos du Pégase. Quelques races terriennes ont entendu parler de ce nectar, mais bien peu ont eu la chance d'y goûter!

Les jardiniers avariels n'habitent pas ici en permanence. Habituellement, ils effectuent l'aller-retour tous les jours. Cependant, un petit bâtiment de pierre renferme toute une variété d'outils de jardinage, tels que bêches, pelles, râteaux, cisailles et autres instruments du genre. On y trouve également plusieurs sacs de graines en prévision de la prochaine saison de semailles.

Les jardiniers seront, selon toute probabilité, absents la nuit, mais le jour, 2d6 d'entre eux peuvent être rencontrés, occupés aux soins de leurs récoltes.

Jardinier avariel (2d6) : CA 8; VD 9 Vl 18 (C); DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); AS bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 650 chacun.

4. Nuage permanent

Ce nuage, comme bien d'autres dans cette région du ciel, a été magiquement renforcé, pour rendre sa face supérieure solide (bien que sa face inférieure soit toujours perméable aux objets ascendants). Aussi longtemps qu'il demeure à cet endroit, il ne s'effilochera pas et, à cette fin, les avariels l'ont amarré au sommet contre lequel il repose.

Au toucher, un nuage permanent est spongieux, s'enfonçant de quelques centimètres sous chaque pas. De plus, sa surface est rarement plane mais plutôt parsemée de monticules, de gouffres, de boucles et d'amoncellements de brume solidifiée. Ce type de terrain représente un véritable défi à qui veut le parcourir, mais ceux qui disposent d'ailes se jouent de ces obstacles.

Ce nuage particulier est décoré d'une sculpture de nuages solidifiés ressemblant à une tête de cumulo-nimbus de 15 mètres de hauteur, avec un visage menaçant d'apparence humaine. Juste à côté, de la terre a été déposée au creux d'une dépression de 9 mètres de diamètre puis nivelée. Cet endroit sert maintenant de petit temple où résident plusieurs prêtres avariels et leurs acolytes. Les prêtres organisent des offices quotidiens près de la sculpture de nuages et agissent aussi comme responsables spirituels lors de "l'enterrement des défunts". Ces cérémonies funéraires prennent place sur le nuage adjacent.

Acolyte avariel (6) : CA 8; VD 9 Vl 18 (C); DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d6 (bâton); AS bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 650 chacun.

Prêtre avariel (2) : CA 8; VD 9 Vl 18 (C); DV 5; pv 27 chacun; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d6 (bâton); AS sorts; TA M; NM champion (15); Int génie (17); AL NB; PX 650 chacun.
Sorts (3/3/1) :
1er - *amitié avec les animaux, bénédiction, lueur féerique;*
2ème - *charme-personnes ou mammifères, diable de poussière, marteau spirituel;*
3ème - *conjuration d'insectes.*

Le temple est plutôt de petite dimension. On y retrouve une aire à ciel ouvert pour les offices spéciaux, diverses représentations iconiques de l'imposante tête de cumulo-nimbus et une sacristie bien dissimulée (et verrouillée). Cette annexe contient les trésors du temple (quelques pièces de monnaie, des gemmes et probablement un objet magique relatif au climat et approprié à votre scénario.)

5. Cimetière

L'espérance de vie normale des avariels est d'environ 300 ans. Lorsqu'ils décèdent, leur dépouille mortelle est conduite à ce cimetière. La cérémonie funéraire animée par les prêtres du vent du temple proche (aire 4) se termine par un enterrement aérien. En fait, le terme enterrement est mal choisi puisque la coutume demande que le corps du défunt soit embaumé et déposé sur le sommet de la montagne. Ces préparatifs (conjugués parfois à des sorts de conjuration), font que toutes sortes de créatures de l'air viennent visiter le site et emporter une partie du mort. En l'espace de quelques jours, toute la chair a disparue et le corps du défunt réintègre ainsi l'écosystème des hauteurs, de manière toute poétique (du moins, aux yeux des avariels!). Parfois, des stèles de



pierre énumèrent la liste de ceux qui ont été rendus à l'air, mais cela n'est pas systématique.

De ce sommet montagneux, d'autres cimes sont visibles, à moitié emmaillotées dans la brume et les nuages. Quelques-unes sont étonnamment proches et très souvent reliées entre elles par des nuages permanents.

Géomorphe focal aérien

Le géomorphe focal aérien est situé sur un de ces nuages magiquement solidifiés, très haut au-dessus du sol. Tel que présenté dans le texte qui suit, c'est un petit complexe servant de domicile à Perséphone (ou à tout autre personnage convenant à votre scénario), la mage des avariels qui rend possible ce royaume nuageux.

6. Hall des Vents Convergents

Cette chambre est appelée le Hall des Vents Convergents parce que c'est ici que le peuple avariel vient entendre les paroles et les conseils de Perséphone. En plus de cette dernière, le hall compte normalement plusieurs combattants avariels d'élite et des avariels communs venus chercher conseil. Il y a également une probabilité de 65% que 2d4 pèlerins d'une autre race, aérienne ou terrestre, soient rassemblés ici, dans l'espoir d'obtenir une audience avec Perséphone.

Perséphone, mage avariel : CA 0; VD 9 Vl 18 (C); DV 12; pv 38 chacun; TAC0 16; #AT 3/2; Dég 1d6 (bâton); AS sorts; TA M (1,77 m de haut); NM champion (15); Int génie (18); AL NB; PX 2000.

F 9, D 12, C 10, I18, S 14, Ch 13

Livre de sorts (6/5/5/3/2/2) : 1er - *charme-personnes*, compréhension des langues, détection de la magie, fermeture*, feuille morte, hantise, mur de brouillard, projectile magique***, protection contre le mal, signature magique, sommeil, vapeur colorée*;*

2e - *cécité, corde enchantée, déblocage, détection de l'invisibilité*, ESP, flèche acide de Melf**, invisibilité*, lumière continuelle, toile d'araignée*, verrou du magicien;*

3e - *boule de feu**, clignotement*, dissipation de la magie*, hâte, immobilisation des personnes, lenteur, minuscules météores de Melf, protection contre les projectiles non-magiques*, suggestion, forme spectrale;*

4e - *brouillard dense, charme-monstres, invisibilité majeure, peau de pierre*, porte dimensionnelle*, œil de magicien*;*

5e - *conjuration d'un élémental (air), nuage mortel*, passe-murailles, téléportation*;*

6e - *brume mortelle*, contrôle du climat*, rôdeur invisible, vision véritable.*

* Indique les sort habituellement mémorisés



Combattant avariel d'élite (1d6) : CA 3; VD 9 Vl 18 (C); DV 3+1; pv 27; TAC0 16; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); AS bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 735.

Avariel commun (1d6) : CA 8; VD 9 Vl 18 (C); DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); AS bola (1d3/1d2); empêtre les membres des ennemis; il faut 1 round complet et un test de Force réussi pour se libérer; TA M; NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL NB; PX 650 chacun.

7. Salle de naissance de nuages

Perséphone exerce sa magie particulière dans cette salle, fortifiant magiquement des nuages. Pour cette raison, l'entrée est verrouillée et piégée. (Vous pouvez choisir un piège ou utiliser l'Architecte de pièges de la **Section cinq**.) La pièce contient des bols d'argiles de toutes sortes et des jarres, certains contenant des ingrédients relativement normaux (comme l'eau de pluie et la rosée) et d'autres des substances fort étranges (telles que brume, essence de vents du nord et odeur de tempête).

Un énorme bloc de glace (provenant du Plan Para-élémentaire de la Glace) qui, bien mystérieusement, ne fond pas, repose sur un établi central, avec un burin de cristal et un marteau de fer. En utilisant les différents composants présents dans la pièce en conjonction avec l'incantation appropriée et un éclat du bloc de glace magique, Perséphone est en mesure de créer des nuages permanents, issus de la bordure du nuage sur lequel se trouve ce bâtiment.

Chaque nuage créé dans cet atelier est représenté par un morceau de glace non fondue qui est ajouté à un mobile situé au-dessus de l'établi et dont la taille va toujours croissante. Si l'un des morceaux du mobile est détruit (en lui occasionnant 1 point de dégât ou plus), le nuage qui lui est associé se dissipe alors et toute créature ou bâtiment se trouvant à sa surface tombe tout simplement à travers la vapeur d'eau résultante.

8. Quartiers de Perséphone

Au centre de cette pièce se trouve une large dépression circulaire comblée du duvet le plus doux, entremêlé de fils d'or et d'argent - un lit bien confortable pour Perséphone. De grandes fenêtres circulaires sur chaque mur extérieur permettent à la lumière solaire d'inonder la pièce et, accroché au haut plafond voûté se trouve le plus extraordinaire des carillons éoliens, constitué de glace, de cristal et d'argent disposés dans un arrangement complexe. Ce carillon s'accorde magiquement à l'humeur générale de n'importe quelle créature vivante présente dans la pièce, fournissant ainsi un accompagnement sonore approprié. Par exemple, une atmosphère pacifique dans la pièce engendre des rythmes et des sons apaisants, alors que le conflit et la colère génèrent des bruits stridents.

Une fouille approfondie de la pièce pourrait révéler une cachette secrète, à l'intérieur de laquelle Perséphone place ses richesses sous forme de gemmes claires (d'une valeur appropriée à votre scénario) et un carillon de bois tout simple qui active le Bassin de la Perception (aire 9).

9. Bassin de la Perception

En fait, le Bassin de la Perception est une simple ouverture circulaire dans ce nuage fortifié. Une passerelle de pierre le surplombe et l'on peut apercevoir au travers la surface du sol, loin, très loin. Si quelqu'un se trouve en possession de la Clé de la Perception (un carillon de bois unique qui peut être trouvé dans l'aire 8), il sera en mesure, en se tenant sur la passerelle de pierre, d'activer les propriétés magiques du bassin. Normalement, seule Perséphone dispose de l'autorité et du savoir nécessaires pour l'utiliser.

Faire résonner le carillon une première fois transforme le bassin en une massive boule de cristal (avec une image se formant dans l'ouverture circulaire), une fois par jour, pendant une période maximale d'observation d'une heure. Faire résonner le carillon une deuxième fois octroie à son utilisateur un sort de *divination* une fois tous les deux jours, avec la réponse à la question apparaissant sous forme d'images dans l'ouverture circulaire. Finalement, faire résonner le carillon une troisième fois ouvre une voie directe et visuelle de *communion* avec une divinité du vent et de l'air (le dieu protecteur des avariels). Sauf dans les moments de grande nécessité, Perséphone n'utilise pas ce dernier pouvoir. Inutile de dire que si un non-croyant devait actionner ce pouvoir précis, la divinité en question pourrait montrer son agacement de manière particulièrement spectaculaire (et mortelle)!

10. Observatoire céleste

Sur ce haut nuage se trouve un dôme métallique. Lors des nuits calmes, un oculaire sombre est pointé vers les cieux et leur infinité d'étoiles scintillantes. Des créatures qui vivent au niveau et au-dessus de la couverture nuageuse disposent d'une opportunité extraordinaire d'en apprendre énormément sur l'astronomie et les avariels n'ont pas laissé passer cette chance.

Fabriqué dans des fonderies et des verreries gnomes basées sur terre, l'observatoire a été transporté pièce par pièce et assemblé sur place. L'astronome en chef est un kenku nommé Absarlem.

L'observatoire offre ce qui se fait de mieux dans un monde médiéval fantastique et les observations qu'on peut réaliser à partir de son télescope sont absolument merveilleuses. Si vous le voulez, un événement stellaire vu d'ici pourrait précéder un événement fantastique plus physique, susceptible d'affecter le monde dans son ensemble (une comète par exemple).

Absarlem, astronome kenku : CA 5; VD 6 Vl 18 (D); DV 5; pv 22; TAC0 15; #AT 3 ou 1; Dég 1d4/1d4/1d6 ou 1d6 (bâton); SA attaque sournoise (x2), sorts de magicien (2/1), appel de la foudre, invisibilité à volonté; DS 50% de probabilité de se faire passer pour un humain, changement et maintien d'une apparence autre pendant 7 jours (1 fois tous les 30 jours); RM 30%; TA M (1,80 m de haut); NM élite (13); Int exceptionnelle (16); AL N; PX 975.

Talents de voleur : VT 45, CS 37, T/DP 5, MS 35, CO 25, DB 15, G 88, LLI 20



Section huit : Château

Bien que les descriptions suivantes présentent des habitants humains pour les géomorphes de châteaux, vous pouvez les remplacer par n'importe quelle autre race qui s'avérerait plus appropriée à votre projet.



Un aperçu de la vie de château

Un cor résonne à la première lueur de l'aube, éveillant les résidants du château. Après un rapide petit déjeuner de pain et de vin, les nobles assistent au service religieux dans la chapelle. Après ces dévotions, les souverains se mettent au travail, écoutent les rapports des gérants des domaines, donnent des ordres pour la capture de serfs indisciplinés ou de mécréants et prêtent l'oreille aux plaintes des paysans et autres manants.

À midi, un autre appel du cor invite les résidants du château à se rendre dans un grand hall où ils pourront consommer de grandes quantités de soupes, gibier, mouton, porc, bœuf et, assez souvent, de la venaison, le tout empilé sur de grandes tranches de pain plates appelées tranchoirs. En hiver, la viande est très épicée pour dissimuler le goût rance résultant d'une mauvaise préservation des aliments. On verse du vin, du cidre et de la bière dans des chopes de bois, pendant que des ménestrels distraient les convives.

Le reste de la journée est souvent consacré à la chasse, aux jeux et aux tournois. Cependant, lorsque la guerre menace, d'interminables conseils de guerre, le vacarme des manœuvres militaires dans la cour intérieure et les pas précipités des serviteurs qui entassent les provisions sont audibles jusqu'à très tard dans la nuit illuminée par les lanternes.

Géomorphe fondateur d'un château

Le géomorphe fondateur d'un château englobe tous les autres éléments et géomorphes, du moins pour les portions à la surface du sol. À la différence des autres géomorphes, celui-ci se prête moins aux réarrangements, en raison des limitations spatiales liées notamment aux murs d'enceinte du château. Les espaces vides entre les géomorphes additionnels et les murs d'enceinte peuvent être transformés en espaces de rangement, en passages secrets ou encore en quelque chose de complètement unique à votre château. Les mêmes considérations d'espace s'appliquent aux étages supérieurs de votre construction.

Traditionnellement, les quatre coins de votre château sont des tours qui contiennent un escalier en colimaçon grimpant jusqu'au sommet des murs, constituant ainsi une position défensive efficace, bien que partiellement exposée à l'air libre.

1. Barbacane

Une robuste clôture de bois, constituée de pieux acérés, encercle complètement le château, prévenant ainsi les attaques surprises en retardant les assaillants. Cette stratégie donne aux soldats du château tout le temps nécessaire pour organiser la résistance ou une contre-attaque. Quelques soldats patrouillent à l'extérieur de la barbacane.

Soldat, hh et fh, G2 (1d6) : CA 5 (cotte de mailles); VD 12; pv 13 chacun; TAC0 19; #AT 1 (épée longue ou arbalète légère); Dég 1d8 ou 1d4; TA M; NM stable (12); Int moyenne (8); AL N; PX 65 chacun.

2. Lice

Les lices sont des bandes de terre encerclant le château à l'intérieur de la barbacane. Elles servent de routes en temps de paix et de piège en temps de guerre puisqu'une fois à l'intérieur de la barbacane, les envahisseurs se trouvent à portée des flèches des archers du château. En temps de paix, les lices servent également de terrain d'exercice pour les chevaux et on y tient occasionnellement des tournois (décrits à l'aire 3).

En plus des 3d20 marchands, paysans et serviteurs qu'on retrouve presque tout le temps dans les lices, des soldats et des chevaliers patrouillent dans cet espace.



Soldat, hh et fh, G2 (3d6) : CA 5 (cotte de mailles); VD 12; pv 13 chacun; TAC0 19; #AT 1 (épée longue ou arbalète légère); Dég 1d8 ou 1d4; TA M; NM stable (12); Int moyenne (8); AL N; PX 65 chacun.

Chevalier, hh et fh, G5 (1d4) : CA 3 (armure de plates); VD 12; pv 37 chacun; TAC0 14 (17 For et spécialisation); #AT 3/2 (épée longue) ou 1 (arbalète légère); Dég 1d8+3 ou 1d4 (17 For + spécialisation); TA M; NM élite (13); Int moyenne (8); AL NB; PX 270 chacun.

3. Site de tournois

Des tournois ont lieu typiquement tous les 5d6 jours. Le site du tournoi croît ou rapetisse en fonction du nombre de chevaliers et de nobles visiteurs qui installent leur campement à proximité. Lorsqu'un tournoi est en cours, une bannière indiquant le rang du compétiteur flotte sur chacune des tentes. La première journée est généralement consacrée aux combats singuliers, au cours desquels joutent deux chevaliers l'un contre l'autre. Cependant, le point fort de la rencontre est certainement la mêlée générale, lorsque des compagnies entières de chevaliers s'affrontent dans un simulacre de bataille. Les chevaliers en visite peuvent être de niveau 1 à 20.

Chevalier typique, hh et fh, G5 (4d6) : CA 3; VD 12; pv 37 chacun; TAC0 14 (17 For et spécialisation); #AT 3/2; Dég selon l'arme + 3 (17 For + spécialisation); TA M; NM élite (13); Int moyenne (8); AL NB; PX 270 chacun.

Équipement spécial : Escorte de 1d10 serviteurs de niveau 0 et 1d4 conseillers de niveau 0.



4. Douves

Entre la lice et les murs d'enceinte du château se trouvent les douves. Bien qu'elles soient généralement remplies d'eau, les douves d'un château fantastique peuvent être pleines de glace, de flammes ou d'acide. Si elles sont remplies d'eau, elles constituent peut-être un habitat idéal pour un monstre, ajoutant ainsi une mesure additionnelle de protection à l'ensemble.

5. Pont-levis

Un pont-levis enjambe la douve. Il est relevé la nuit ou en cas d'attaque. Une herse est placée juste devant les grandes portes du château, ces dernières n'étant ouvertes que lors de cérémonies importantes. Une porte plus petite, située dans l'une d'elles, permet d'entrer au château en temps normal.

Un portier en chef et quelques soldats gardent cette porte, contrôlant ainsi l'accès au château. En cas d'alerte sérieuse, une alarme générale a tôt fait de prévenir le château au grand complet de la menace.

Portier en chef, hh, G5 : CA 3 (armure de plates); VD 12; pv 37; TAC0 14 (17 For et spécialisation); #AT 3/2 (épée longue); Dég 1d8+3 (17 For + spécialisation); TA M; NM élite (14); Int haute (12); AL NB; PX 270.

Soldat, hh et fh, G2 (3d6) : CA 5 (cotte de mailles); VD 12; pv 13 chacun; TAC0 19; #AT 1 (épée longue ou arbalète légère); Dég 1d8 ou 1d4; TA M; NM stable (12); Int moyenne (8); AL N; PX 65 chacun.

6. Murs du château

Les murs du château sont très épais (3 mètres et plus). Les coins sont de hautes tours, chacune constituant un petit fort en elle-même avec les provisions nécessaires pour faire face à un long siège. Pendant une attaque, des tremplins de bois sont suspendus au rebord extérieur des murs de manière à pouvoir déverser des pierres, de l'huile bouillante et des substances magiques sur les assaillants ou ceux qui tentent de grimper aux murs. Ces derniers, de même que les tours, sont munis de centaines de meurtrières à travers lesquelles les défenseurs peuvent lancer des projectiles ou jeter des sorts.

Soldat, hh et fh, G2 (10d10) : CA 5 (cotte de mailles); VD 12; pv 13 chacun; TAC0 19; #AT 1 (épée longue ou arbalète légère); Dég 1d8 ou 1d4; TA M; NM stable (12); Int moyenne (8); AL N; PX 65 chacun.

Équipement spécial : Huile bouillante (2d6 le 1er round/1d6 le 2e round)



7. Cour intérieure

La cour intérieure, ou enceinte, est une surface plane de pavés, de gravier ou de terre battue. Elle comprend les écuries (contenant environ 5d10 chevaux et 1d6 palefreniers), un atelier de charpenterie (avec un charpentier de niveau 0 et 2 apprentis), une armurerie/forge (avec 1d2 forgerons de niveau 0 et 1d4 apprentis), une caserne (pour les 10d10 soldats rencontrés sur les murs en temps de guerre), un puits et une fontaine.

8. Donjon

Le donjon (au sens historique du terme) est le point central du château, l'endroit où se réfugie toute la population si les défenses extérieures tombent pendant une attaque. Les souverains y résident et on y retrouve des appartements pour les chevaliers et les nobles, le grand hall des festivités, des pièces de service, des dépôts d'armes, un puits, une cuisine, une chapelle et bien d'autres choses encore.

Le donjon fait normalement de deux à quatre étages (quoi qu'il puisse être plus haut), mais il peut comporter plusieurs niveaux sous la surface de la terre. Pour les besoin de ce guide, le donjon contient tous les géomorphes de château (identifiés A à L) que vous choisirez d'ajouter, y compris le géomorphe focal.

Géomorphe focal d'un château

Le géomorphe focal d'un château contient la salle du trône et les pièces associées. Si vous le désirez, placez-le au centre du donjon du château.

9. Hall d'entrée

Pour accéder à la salle du trône, il faut traverser ce grand hall. De grandes bannières et des tapisseries pendent du haut plafond voûté, présentant en alternance des scènes de bataille et les armoiries du château. Des deux côtés du hall, des gardes sont placés à intervalles réguliers entre les tapisseries. Ils sont surtout là pour la décoration, mais ils peuvent défendre l'accès à la salle du trône en cas de besoin.

Soldat, hh et fh, G2 (4d4) : CA 5 (cotte de mailles); VD 12; pv 13 chacun; TAC0 19; #AT 1 (épée longue ou arbalète légère); Dég 1d8 ou 1d4; TA M; NM stable (12); Int moyenne (8); AL N; PX 65 chacun.

10. Antichambre

Cette pièce, richement décorée, est meublée de plusieurs divans confortables, de chaises et de coussins. Des chandeliers pendent du plafond, fournissant une lumière scintillante qui révèle de magnifiques peintures murales. Tout dans cette salle démontre la puissance et la richesse du châtelain. Cet endroit sert souvent de salle d'attente pour ceux qui cherchent à obtenir audience auprès du seigneur. Un serviteur (humain de niveau 0) se tient en permanence ici, prêt à répondre aux questions ou à les éviter, en mentant outrageusement au besoin. Si des visiteurs menacent cet homme ou veulent s'en prendre à lui, il lui suffit d'appeler à l'aide pour voir arriver les renforts provenant des chambres secrètes (aire 11) qui flanquent l'antichambre.

11. Chambres secrètes

Chacune de ces chambres débouche par une porte secrète sur l'antichambre (aire 10). Le capitaine du hall et une escouade de soldats d'élite sont cantonnés ici de façon à intervenir rapidement au moindre signe de problème dans la salle du trône (aire 12).

Capitaine du hall, fh, G5 : CA 3 (armure de plates); VD 12; pv 37; TAC0 14 (17 For + spécialisation); #AT 3/2 (épée longue); Dég 1d8+3 (17 For + spécialisation); TA M; NM élite (14); Int haute (12); AL NB; PX 270.

Soldat, hh et fh, G2 (2d10) : CA 5 (cotte de mailles); VD 12; pv 13 chacun; TAC0 19; #AT 1 (épée longue ou arbalète légère); Dég 1d8 ou 1d4; TA M; NM stable (12); Int moyenne (8); AL N; PX 65 chacun.

12. Salle du trône

Une vaste salle au plafond voûté et au sol de pierres polies est illuminée par de grands piliers au sommet desquels brûlent d'imposants flambeaux. Avec le trône placé sur un piédestal surélevé, une certaine majesté des lieux ne manque pas d'impressionner le visiteur. Une porte secrète masquée par une tapisserie pendue derrière le trône constitue une voie de sortie très pratique pour le souverain, si nécessaire. Les marches inférieures du piédestal permettent aux favoris du châtelain de s'y asseoir, laissant le parterre aux quelques douzaines de nobles, courtisans et autres parasites de la cour, de même qu'aux ministres et aux conseillers.

Des gardes soigneusement sélectionnés se tiennent aux côtés du suzerain et tout autour de la salle du trône. Ils sont habillés de manière éclatante aux couleurs royales et portent d'imposantes armes, destinées autant à épater la galerie qu'à servir en cas de besoin.

Garde, hh et fh, G7 : CA 3 (armure de plates); VD 12; pv 52; TAC0 12 (17 For et spécialisation); #AT 2 (épée à deux mains); Dég 1d10+3 (17 For + spécialisation); TA M; NM champion (15); Int haute (12); AL NB; PX 420.

13. Salle de conférence du roi

C'est dans cette pièce que le roi réunit, en temps de guerre ou pour toute autre conférence, ses chevaliers, conseillers et officiers. Ils prennent alors place sur 2d10+5 sièges, autour d'une grande table de construction robuste. Si jamais des plans de conquête devaient être élaborés, il est probable que cela se ferait ici même, dans cette chambre.

14. Trésorerie secrète

À moins qu'elle ne soit conservée dans un bâtiment conçu spécialement à cette fin, la fortune du château se retrouve souvent dans une chambre secrète, verrouillée et piégée, quelque part sous la salle du trône. Utilisez l'Architecte de piège pour déterminer la nature exacte du piège protégeant cette salle.

À l'intérieur se trouve une somme appréciable (appropriée à votre campagne) et éventuellement, quelques objets magiques entreposés là en réserve pour des besoins futurs. Des *potions de soins, de force des géants* ou *de longévité* sont de bons exemples du genre.





Section neuf : Interdimensionnel

Contrairement aux autres types de donjons, les géomorphes interdimensionnels lettrés font tous l'objet d'une description. Leur forme et leur échelle diffèrent de l'un à l'autre et, en raison de leur nature mystérieuse, vous devez les joindre les uns aux autres avec précaution pour créer un cadre cohérent d'aventures. Comme toujours, n'hésitez pas à remplacer n'importe quelle race présentée dans le texte par une autre plus appropriée à votre campagne.

Naissance d'un demi-plan

L'Éthéré profond est complètement dépourvu d'organisation ou même d'éléments physiques. Son étendue est sans frontière mais sans but, latente mais sans vie. Sans vie? Du moins, jusqu'à ce que, tout récemment, les Maghanes fassent leur entrée en scène. Ces puissants magiciens souhaitaient réaliser leur propre vision de la réalité avec des blocs de construction de la création. Ils ont fini par trouver ce qu'ils cherchaient parmi des réalités éthérées informes, infiniment distantes des connaissances et des préoccupations du Plan Primaire.

Au départ, les Maghanes habitaient de petits noyaux de matière temporaire, mais ils prirent rapidement la mesure de l'inadéquation de ces îlots. Travaillant de concert et unissant toute la puissance de leur sorcellerie, ils parvinrent à façonner une grande région de matière stabilisée, limitée par le chaos tourbillonnant tout autour. C'est ainsi que naquit Apparence.

Les bordures de ce demi-plan sont protégées de l'évaporation corrosive de l'Éthéré profond par sa solidité. Au-delà, le chaos règne et, avec le temps, les habitants d'Apparence ont fini par appeler cette frontière floue le "Tumulte".

À l'intérieur des limites d'Apparence existe un environnement qui ressemble assez à celui des mondes plus traditionnels; des rivières, des arbres, des montagnes et des mers abondent, bien que de taille réduite. Les individus qui constituent la communauté des Maghanes naissent, vivent et meurent selon le cycle habituel. Même dans cet abri isolé au milieu de l'Éthéré profond, les magiciens demeurent vigilants et craignent l'arrivée d'agents diaboliques de ceux qui les poursuivent.

Géomorphe fondateur interdimensionnel

Apparence est un petit demi-plan, sans cesse grandissant. Comme tous les demi-plans, il possède des frontières qui lui sont propres et d'une nature particulière, sans équivalent dans les autres demi-plans (quoiqu'une rumeur persistante veuille qu'existe un autre demi-plan, bien dissimulé, aux caractéristiques semblables). Comme les Maghanes continuent d'exercer leur influence magique, Apparence continue à se répandre lentement dans le miasme éthéré. Avec le temps, il pourrait fort bien atteindre le statut de monde à part entière, mais ce moment est encore loin.

Les régions situées au centre d'Apparence sont les plus civilisées. Le commun des mortels y vivant n'accorde pas tellement de crédibilité aux folles histoires concernant la création du demi-plan. Les régions deviennent de plus en plus sauvages au fur et à mesure que l'on s'éloigne du centre. Ceci, parce que c'est dans ces régions que les caprices de la physique des plans exercent une influence déterminante. Seuls les mortels d'une grande puissance sont capables d'atteindre ces régions frontières et même, à certains endroits, d'aller jusqu'à la bordure même d'Apparence.

En donnant naissance au demi-plan, les Maghanes y ont incorporé des éléments qui sont responsables des conditions chaotiques prévalant au-delà d'Apparence. Des brumes éthérées se transforment constamment en matière véritable pendant que des forces contraires cherchent à provoquer l'évaporation de la solidité du demi-plan. Cette guerre de la création contre la destruction, le long des bords d'Apparence, crée un front chaotique aux proportions incroyables. Malgré tout, le résultat net est une croissance lente, mais continue, du demi-plan, sa dissimulation aux scrutations et divinations magiques et la création d'un écosystème planaire complet connu sous le nom de Tumulte.



Page manquante
page perdue
(snif !)



Tumulte (3 unités, Sag -2) : Seuls les Gardiens du Tumulte peuvent enseigner la compétence en tumulte. Ceux qui possèdent cette compétence sont protégés de l'effet de désintégration du Tumulte. Elle leur permet également de faire fonctionner les planeurs tumultueux (décrits dans l'aire 5) réduisant ainsi de 75% la durée de tous leurs déplacements dans le Tumulte. Ceux qui possèdent cette compétence bénéficient également d'un bonus de 6 au test de sagesse requis pour trouver un élément de paysage au milieu du flux (une action qui se fait normalement avec un malus de 2).

5 (a, b et c). Avant-postes de Gardiens du Tumulte

Ceux qui vivent sur Apparence sont bien conscients que le Tumulte est un endroit dangereux où il vaut mieux rester aux aguets. À cette fin, ils ont créé un corps de rôdeurs spéciaux appelés les Gardiens du Tumulte. Toute la sécurité d'Apparence repose sur eux. Les trous planaires représentent aussi une source de dangers car d'étranges créatures en émergent parfois.

Gardien du Tumulte, R7 (8) : CA 2 (Dex et armure de cuir cloutée + 1) ; VD 12; pv 40 chacun; TAC0 14 (13 avec *épée longue + 1* et *épée courte + 1*); #AT 5/2; Dég 1d8 +1 / 1d6+1 (*épée longue + 1/épée courte + 1*); AS se bat à deux mains sans pénalité, pistage à travers le Tumulte (18), se déplacer silencieusement dans le Tumulte (53%), se cacher dans le Tumulte (65%), bonus de 4 contre un ennemi typique (démons), amitié avec les animaux (créatures du flux), TA M (1,70 m de haut); NM champion (15); Int moyenne (10); AL CB; PX 650 chacun.

Sur toute la bordure d'Apparence, des postes de garde ont été construits pour accueillir de petits détachements de Gardiens du Tumulte. Ces bâtisses de pierre noire comprennent un grand hall central (aire 5a), une tour (aire 5b) et un hangar (aire 5c). Généralement, les Gardiens dorment, cuisinent, réparent leur équipement et vaquent à leurs occupations domestiques dans le hall central où se trouvent six d'entre eux. La tour, reliée à ce hall, s'élève à 12 mètres, offrant ainsi une bonne vision périphérique des environs d'Apparence et du Tumulte. Les deux Gardiens qui s'y trouvent sonneront immédiatement l'alarme s'ils aperçoivent des étrangers sur la plage. Finalement, un long hangar de faible hauteur abrite les planeurs tumultueux utilisés par les Gardiens quand ils patrouillent dans le Tumulte.

Les six planeurs tumultueux ressemblent aux planeurs classiques, avec une charpente d'os ou de bois recouverte d'une membrane diaphane tissée spécifiquement à cette fin sur Apparence. Sous chaque planeur est suspendu un ou deux harnais permettant à autant de Gardiens du Tumulte de s'y accrocher.

6. Îlots de résonance

Les îlots de résonance sont des masses temporaires de terre, de roches, de matière végétale, de chair ou même de composantes encore plus étranges qui se forment et se déforment constamment dans le maelström chaotique du Tumulte. Bien que certains puissent exister le temps d'un battement de cœur, d'autres peuvent résister pendant des années (et plus encore!). La naissance d'un îlot de résonance crée son propre cortège de lois physiques, faussant régulièrement la gravité, le temps et la matière de façon étrange, sans aucun point commun avec les plans et demi-plans standard ni même avec les îlots de résonance situés à proximité. En tant que MD, vous êtes invité à créer vos propres combinaisons de lois et normes plus bizarres les unes que les autres pour ces îlots. Voyez certains géomorphes ci-dessous à titre d'exemples.

Certains îlots de résonance sont accessibles par les trous planaires des plages d'Apparence. Ainsi, les explorateurs peuvent facilement être transportés jusqu'à ces endroits mystérieux et se trouver confrontés à d'étranges réalités et de bizarres habitants (s'il y en a). Cependant, la disparition aléatoire des trous planaires a coincé plus d'un groupe d'aventuriers dans le perturbant Tumulte.

Géomorphe interdimensionnel A

Ce géomorphe représente une série de sphères de pierre ou d'autres minéraux flottant librement dans le Tumulte ou tout autre décor plus approprié à votre campagne. Quelques-unes de ces sphères sont creuses alors que d'autres sont pleines, telles qu'indiquées sur le géomorphe. De même, la gravité de certaines fonctionne comme à l'accoutumée mais pour d'autres, elle est renversée, produisant différents effets. La direction de la gravité est indiquée par des flèches. Les branches qui relient les sphères sont vides, offrant ainsi un accès protégé aux sphères creuses.

Si vous le désirez, d'autres types de donjons peuvent être situés sur ces sphères.

Géomorphe interdimensionnel B

Ce cadre de donjon peut être situé n'importe où dans le multivers. L'entité ou le groupe qui contrôle ce géomorphe a la chance d'avoir une connexion directe avec le Plan d'Énergie Positive ou Négative derrière des murs magiquement renforcés. Si vous décidez que le vortex conduit au Plan d'Énergie Positive, il est probable que les habitants du géomorphe soient bons, utilisant l'énergie résidante pour réaliser des prodiges en matière de guérison ou d'enchantement magique. Si le vortex conduit au Plan d'Énergie Négative, ils sont probablement mauvais ou constitués presque entièrement de morts-vivants qui utilisent sa puissance pour corrompre et détruire toute chose vivante.

Géomorphe interdimensionnel C

Cet arbre planaire est gigantesque et s'enracine dans l'espace interstitiel (ou le Plan Élémentaire de l'Air, le Tumulte, l'Éthéré, l'Astral, etc.). La gravité ne fonctionnant que dans une direction, il est tout à fait possible de "tomber" de l'arbre. Différents trous planaires s'ouvrent dans le tronc et les branches, le transformant en une sorte de carrefour. Il est également possible que des créatures (bienveillantes ou malveillantes) aient établi ici leurs quartiers permanents, de manière à tirer profit des voyages transplanaires en faisant du commerce ou du banditisme.

Géomorphe interdimensionnel D

Il est impossible de savoir où se trouve la base des monolithes montrés dans ce géomorphe. Pour ceux qui se trouvent sur leurs sommets, les monolithes semblent provenir directement d'un abysse très profond (peut-être l'Abysse lui-même, le Tumulte ou quelconque autre endroit, certainement dangereux). Ce qui



complique la circulation entre ces piliers de pierre, c'est la zone antimagique qui les entoure et qui rend toute magie inopérante. Ainsi, la téléportation, le vol magique et les autres moyens surnaturels de déplacement ne permettent pas aux personnages d'aller d'un monolithe à l'autre. Ils devront recourir à des moyens physiques plus ou moins dangereux ou utiliser la capacité de distorsion spatiale commune à tous les monolithes.

Chaque monolithe compte en effet un ou deux points qui communiquent à travers des "plis" de l'espace avec un autre monolithe, comme l'indique la légende lettrée de façon double (deux a, deux b, etc.). Ainsi, quelqu'un qui entre dans un point marqué "a" est soudainement transporté au seul autre monolithe comportant lui aussi un point marqué "a". Il est possible d'utiliser ces "plis" de l'espace dans les deux directions. Quelqu'un peut donc, progressivement, se déplacer d'un bout à l'autre du groupe de monolithes.

Le long du parcours, de grands vents, des tempêtes et des créatures planaires malignes peuvent représenter des menaces à l'intégrité physique des aventuriers.

Géomorphe interdimensionnel E

Les couloirs de ce géomorphe sont vivants et fonctionnent de la même façon que des vaisseaux sanguins, quoique vides de sang (pour le moment). Cette zone vivante peut constituer une portion d'un autre donjon, exister à l'intérieur d'une créature particulière ou même représenter l'intérieur d'un demi-plan vivant en entier!

Les intersections de plusieurs vaisseaux contiennent des organes d'une certaine importance pour tout l'organisme, comme les poumons, le cœur ou le cerveau. Ceux qui seraient tentés d'attaquer l'organisme de l'intérieur devraient prendre garde aux globules blancs, aux lymphocytes, aux anticorps démoniaques ou pire encore...

Géomorphe interdimensionnel F

La Forteresse des Quatre Sphères est une structure purement artificielle créée dans le lieu extraplanaire de votre choix. Les constructeurs peuvent avoir disparu depuis longtemps et la structure, tomber en ruine ou aux mains d'autres entités. Il se peut également que les constructeurs originaux s'y trouvent encore. La Forteresse fut construite pour des raisons de sécurité et l'ouverture d'un trou planaire directement à l'intérieur de l'une de ses pièces intérieures est considéré comme une véritable intrusion dans une propriété privée.

Cette infrastructure fut aussi mise en place pour concentrer les puissances élémentaires des Plans Intérieurs afin de faciliter les enchantements de hauts niveaux pour les sorts, les objets magiques et même des artefacts à l'intérieur du Cœur (le point central des quatre éléments). Les quatre voies d'accès dans les coins de la Forteresse conduisent chacune à l'un des Plans Élémentaires, tel qu'indiqué sur la carte. Cependant, les quatre dômes intermédiaires (magma, fumée, vase et glace) ne s'ouvrent pas sur les Plans Para-élémentaires; ce sont plutôt des effets localisés de la proximité des Plans Élémentaires parents.

Géomorphes interdimensionnels G à L

Six géomorphes interdimensionnels lettrés (de A à F) seulement ont été conçus pour le *Guide du Constructeur de Donjons*. Si vous utilisez l'Autodonjon, choisissez aléatoirement un autre type de donjon (lancez 1d6 et consultez le **Tableau 2**) et utilisez le géomorphe correspondant. Cette façon de procéder peut s'expliquer par le fait que le trou planaire s'ouvre sur une structure "normale" dans le Plan Primaire ou vous pouvez considérer que le géomorphe choisi représente une réalité effectivement présente dans ce monde interdimensionnel.

Géomorphe interdimensionnel focal

Le géomorphe interdimensionnel focal détaille un endroit dans l'Abysse, plus spécifiquement le 986e niveau, dans une vallée mortelle appelée Vallée Méphitique. Elle est liée à Apparence par un trou planaire qui s'ouvre directement dans le Manoir de Tarnhem. Bien entendu, en tant que MD, vous êtes libre de placer la citadelle du tanar'ri décrite ci-dessous n'importe où de façon à ce qu'elle réponde à vos besoins spécifiques.

Il y a longtemps, le seigneur démon Tarnhem construisit sa retraite infernale au creux de la Vallée Méphitique, sur les rives de la Rivière des Vers, très loin des remous et de l'agitation de la Guerre Sanglante. L'atmosphère environnante est mortelle pour la plupart des organismes (décrits à l'aire 4) dont la majorité a complètement oublié l'existence même d'une résidence appelée Manoir de Tarnhem.

Plus important encore, le Seigneur Tarnhem en personne est manquant. La rumeur prétend que ses cruelles actions passées l'ont finalement mené à sa perte et qu'il sert maintenant les plans d'une entité qui se consacre entièrement à l'inconcevable conquête d'un demi-plan presque oublié qui porte le nom de La Cité qui Attend. Les subordonnés de Tarnhem n'ont pas perdu de temps et se sont accaparer le manoir, prenant soin toutefois de maintenir les apparences de la présence de Tarnhem, de manière à tenir à distance d'éventuelles menaces.

Les aventuriers arriveront peut-être dans cet endroit par le biais d'un trou planaire, mais ceux qui arriveront par voie de terre devront composer avec l'atmosphère acide bien avant d'apercevoir le manoir à travers la plaine désolée, parsemée de-ci de-là de cheminées volcaniques. Bien que cette atmosphère ne soit pas suffisamment concentrée pour dissoudre l'épiderme (du moins pas avant plusieurs jours d'exposition), l'air est mortel presque immédiatement lorsque inhalé.

Le manoir a été construit à califourchon sur la Rivière des Vers et en bordure d'une gorge profonde. La plupart des pièces ne sont pas détaillées; à vous de les remplir de toutes sortes d'horreurs démoniaques. Il est cependant probable, qu'en l'absence du maître, certaines de ces pièces soient vides ou inutilisées.

1. Sas

La majeure partie du Manoir est isolée de l'atmosphère extérieure puisqu'elle est mortelle. Cette pièce sert donc de sas. Lorsqu'on y entre de l'extérieur, la porte intérieure demeure magiquement scellée, mais lorsque la porte extérieure est refermée, les vers qui forment un épais tapis grouillant au plafond assimilent rapidement (1d4 rounds) le dioxyde de soufre contenu dans l'air.



Le liquide résultant de ce processus est récupéré dans un réservoir pour utilisation future. Puis, l'air étant complètement débarrassé du dioxyde de soufre, la porte intérieure peut être ouverte, donnant accès au reste du manoir.

2. Poste de Heaumenoir

Avec le départ de Tarnhem, le démon appelé Heaumenoir espérait améliorer son statut. Malheureusement pour lui, Souffledamour et Kaon (décrits aux aires 3 et 7 respectivement), placés plus haut dans la hiérarchie, eurent accès au Tome des Nomvrais de Tarnhem. Ils purent ainsi obtenir un contrôle sur Heaumenoir en utilisant son nomvrai (Uulguthug) et l'ont obligé à garder l'entrée principale. Voilà pourquoi ce démon défend maintenant l'entrée à toute créature au mieux de ses capacités infernales.

Heaumenoir (Tanar'ri majeur - Babau) : CA -3; VD 15; DV 8 + 14; pv 58; TAC0 6 (For 19 et *épée courte* + 2); #AT 1 ou 3; Dég 1d6 + 9 (For 19 et *épée courte* + 2) ou 2-5/2-5/2-8 + 7 (For 19); AS compétent avec toutes les armes, attaque sournoise (x4), regard (agit comme un *rayon débilitant* avec une portée de 6 m, 1 opposant/round), limon corrosif, sorts; SD arme magique +1 (ou mieux) pour toucher, effectivité réduite de certaines armes; RM 50%; TA M (2,10 m de haut); NM champion (15); Int génie (17); AL CM; PX 17000.

Notes : Tous les babaus sont couverts d'un limon rouge gélatineux qui leur donne 20% de probabilité de corroder les armes métalliques qui les touchent. Les armes non-magiques doivent réussir un jet de sauvegarde contre l'acide, sous peine de se corroder au point d'être inutilisables. Les armes magiques perdent un "plus" par jet de sauvegarde raté. Le limon brûle également la peau exposée infligeant 1d6 point de dégâts, dû à l'acidité, à chaque round de contact.

Les babaus ne prennent que la moitié des dégâts du froid, du gaz, des attaques de feu magiques, des armes de type P et T et des armes en argent. Ils ne subissent aucun dégât par l'électricité, le poison et les attaques non-magiques de feu.

Sorts (1/round, au 20e niveau) : *dissipation de la magie, infravision, lévitation, métal brûlant, métamorphose, peur, téléportation sans erreur, ténèbres rayon de 5 mètres, vol*

Talents de voleur : VT 30, CS 30. T/DP 30, MS 95, CO 80, DB 305 G 90, LLI 30

Tout remue-ménage à cet endroit risque d'attirer l'attention des autres babaus à l'intérieur de 1d4 rounds. Heaumenoir est ainsi nommé en raison du heaume d'ébène maudit qui est fixé en permanence sur sa tête. Ce heaume l'empêche d'utiliser sa capacité de convoquer d'autres démons de son type.

3. Inhalatorium

Bien que ce soit une action tout à fait banale dans le Plan Primaire, la respiration n'est pas une chose simple dans la Vallée Méphitique. Une fouille des salles proches devrait révéler quelques appareils encombrants, composés de tubes et de compartiments rouillés. Ces derniers contenaient des vers capables d'absorber le dioxyde de soufre, filtrant ainsi l'air avant qu'il soit redirigé vers le porteur de l'appareil. Dans leur état actuel, ces appareils ne sont pas très fiables.

À l'époque de Tarnhem, tous ses esclaves, ses soldats et ses démons qui ne pouvaient se pourvoir, par métamorphose, d'une paire de poumons capables de respirer l'atmosphère particulière de la Vallée Méphitique, portaient ces capricieux appareils pour se déplacer d'un point à l'autre. Depuis le départ de Tarnhem, ses subordonnés ont décidé de trouver un moyen plus confortable pour circuler dans la Vallée et c'est à cette fin que des expériences ont débuté dans l'Inhalatorium.

Depuis un certain temps déjà, le babau nommé Souffledamour a recours à des procédés cruels et douloureux pour transmettre cette capacité à respirer le dioxyde de souffre gazeux à des sujets capturés sur le Plan Primaire. Son espoir est de mettre au point un processus sûr pour de futurs soldats ou esclaves mais, jusqu'à maintenant, aucune de ses expériences ne s'est révélée concluante.

Les caractéristiques de Souffledamour sont les mêmes que celles d'Heaumenoir (décrit à l'aire 2) excepté qu'une fois par jour, il peut appeler 1d6 cambions ou 1 babau avec 40% de probabilité de réussite. Si Souffledamour est dérangé, il y a 20% de probabilité qu'un autre tanar'ri s'en aperçoive et vienne à son aide. Kaon, dans l'aire 7, sera probablement celle qui réagira dans ce cas.

4. Vallée Méphitique

Comme souligné précédemment, la Vallée Méphitique et le milieu environnant baignent dans une atmosphère corrosive de dioxyde de soufre gazeux. Bien qu'elle ne soit pas suffisamment acide pour brûler immédiatement la peau exposée, elle l'est suffisamment pour détruire n'importe quelle paire de poumons normaux. En général, ceux qui se trouvent pris soudainement dans la Vallée Méphitique sans disposer d'invention technologique ou magique appropriée, meurent rapidement. Seuls quelques organismes sont capables de survivre à l'intérieur de la vallée (comme les Vers décrits à l'aire 5).

Les grands vents qui parcourent la plaine désolée de la Vallée Méphitique insufflent constamment du dioxyde de soufre dans l'air. Selon toutes probabilités, ce gaz résulte de processus géologiques "naturels" typiques de cette région, mais Tarnhem a toujours cru qu'en vérité, il était les exhalations oubliées d'une entité préhistorique d'une vaste puissance, dormant quelque part dans la matrice même du plan.

5. Rivière des Vers

Un canyon découpe le paysage de la Vallée Méphitique, mais il n'est pas rempli d'eau ou d'acide condensé, comme on pourrait le croire. Il canalise plutôt un flot de vers grouillants et lisses, dont la longueur varient entre 3 et 300 cm! Ces vers respirent le dioxyde de souffre endémique dans cette région et sont fortement utilisés à cette fin dans le Manoir de Tarnhem. Leur respiration affecte les deux rives de la rivière sur une distance de 6 à 9 mètres en filtrant l'air du dioxyde de souffre de manière suffisante pour permettre la croissance d'herbes et de carex rustiques. Un humain peut respirer normalement dans cette ceinture verte pendant 1d4 jours avant que les gaz résiduels commencent à représenter des difficultés. Bien entendu, l'immonde odeur peut l'étouffer bien avant.

La profondeur de la rivière varie généralement entre 9 et 18 mètres tout en étant beaucoup plus profonde à certains endroits. Les millions de vers en mouvement produisent un son subsonique qui pénètre n'importe quelle structure fermée se trouvant à moins de 1,6 km de la rivière. Quiconque est assez infortuné pour tomber



dans cette rivière constatera malheureusement que, bien que les vers ne constituent pas une menace en eux-mêmes, le flot a le même effet que le sort *fatalité rampante* (prêtre 7e niveau).

Une fois passé le manoir, le flot de vers plonge dans une gorge vers un destin inconnu. Aucun esclave ou démon ayant tenté de voir où mène la chute n'est jamais revenu pour raconter à quelle profondeur se termine le plongeon (s'il se termine...). De même, ceux qui ont essayé de remonter la Rivière des Vers jusqu'à sa source marchent encore aujourd'hui; une rumeur prétend que cette source serait en fait un demi-plan perdu quelque part dans l'Éthéré profond.

6. Le Pont

Construit de pierres noires veinées de vert, ce pont enjambe la Rivière des Vers. Il est supporté par de robustes piliers et relie les deux côtés du manoir. Il n'est pas couvert mais, à cause de la proximité des vers, la majeure partie du dioxyde de soufre a été filtrée, permettant ainsi de passer en relative sécurité - du moins, en ce qui concerne les gaz.

Un babau nommé Merbaégul est le gardien du pont. Il s'assure que tous ceux qui passent et qui ne font pas partie du personnel du manoir se retrouvent dans le flot de vers, de préférence en morceaux! Les caractéristiques de Merbaégul sont les mêmes que celles d'Heaumenoir, excepté qu'il peut, une fois par jour, appeler 1d6 cambions ou 1 autre babau avec 40% de probabilité de réussite. Ceux qui ont les lettres de créances appropriées ou qui défont Merbaégul sont libres de poursuivre leur route vers l'autre côté du manoir ou d'emprunter l'escalier sculpté dans le roc pour rejoindre la Verrerie.

7. La Verrerie

Cet espace artificiel fut créé par Tarnhem, il y a bien longtemps. La Verrerie est un endroit où le flot naturel de la Rivière des Vers a été détourné magiquement, de sorte que les vers en mouvement en constituent les murs, le plafond et le plancher! De plus, l'enchantement permet à tout être de se tenir normalement sur le plancher et aux objets de rester fixés aux murs et au plafond, bien qu'une certaine dérive soit toujours sensible. Le grondement subsonique des vers tout autour est très inconfortable mais tout de même supportable.

Tarnhem réunissait sa cour de cet endroit. Avec sa disparition, c'est maintenant Kaon qui s'est appropriée le pouvoir au nom de Tarnhem, mais tous les habitants du manoir sont au courant. Kaon garde son pouvoir simplement parce qu'elle est une tanar'ri et parce qu'elle conserve le contrôle du Siège des Asticots.

Du plafond grouillant pendent de grands chandeliers de fer qui diffusent une lumière blafarde sur les environs toujours en mouvement. Au centre de la pièce se dresse le Siège des Asticots, qui accorde à celui qui s'y trouve un pouvoir sur l'intégrité même de la Verrerie, à condition de connaître les commandes appropriées. L'une d'elles a pour effet d'éliminer la capacité du plancher de supporter des individus ou objets, les précipitant alors dans le flot des vers! Dans le cas d'un objet inanimé, c'est un moindre mal puisque qu'un autre mot de commande suffit à le ramener à l'intérieur de la pièce, transformant ainsi le Siège des Asticot en un accessoire fort pratique pour entreposer des objets de valeur. Pour les êtres vivants cependant, cette éventualité ne représente ni plus ni moins qu'une sentence de mort. Le Siège des Asticots peut remonter ou laisser tomber un objet ou un individu à chaque round. Les êtres vivants doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique avec un malus de 3 pour éviter de plonger vers la mort.

Kaon est une marilith à six bras. Elle a donc une apparence serpentine à partir de la taille en descendant et celle d'une belle femme de forme humaine (à six bras cependant), à partir de la taille en remontant.

Kaon (Tanar'ri suprême - Marilith) : CA -9; VD 15; DV 12; pv 71; TAC0 9; #AT 7; Dég 4d6/1d6 + 1/1d4+4/1d8/1d8+1/1d4 + 1/1d6 (queue/*épée courte + 1*/*marteau des nains + 3*/épée longue/*épée bâtarde à une main + 1*/*dague + 1*/hachette); AS constriction, sorts; SD arme magique +2 (ou mieux) pour toucher, jamais surprise, immunité contre certains sorts; RM 70%; TA G (2,10 m de haut); NM fanatique (18); Int génie (17); AL CM; PX 23000.

Note : Si la queue de la créature touche une victime, elle s'enroule autour d'elle et lui inflige 4d6 points de dégâts pendant les rounds suivants. La victime doit réussir un test de Constitution à chaque round ou elle tombe inconsciente. Chaque round, elle a 10% de probabilité par point de Force au-dessus de 14 de s'échapper.

Les mariliths ne prennent que la moitié des dégâts du froid, du gaz et des attaques magiques de feu. Elles ne subissent aucun dégât par l'électricité, le poison et les attaques non-magiques de feu. Elles ne peuvent être trompées par des illusions et sont immunisées contre les sorts qui affectent l'esprit.

Sorts (1/round, à volonté) : *animation des morts, blessures graves, compréhension des langues, infravision, malédiction, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du mal, métamorphose* (7 fois par jour), *nuage mortel, projection de l'image, pyrotechnie, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres rayon de 5 mètres et Portail* (1 fois par heure, 35% de probabilité d'appeler 2d10 tanar'ri moindres, 1d6 tanar'ri mineurs, 1d4 tanar'ri majeurs ou 1 tanar'ri suprême)





Section dix : Mine/caverne naturelle

De nombreuses races vivent sous terre, mais cette section n'en présente qu'une seule (nains des montagnes) comme résidante des niveaux supérieurs d'une mine / caverne naturelle. Cependant, d'autres races peuvent également être rencontrées dans les tunnels adjacents (comme les drows décrits pour le géomorphe focal). Si des nains des montagnes et des drows ne conviennent pas à votre scénario, remplacez-les par n'importe quelles races qui s'avéreraient plus appropriées.

Sous terre

Les puits supérieurs, qui suivent des veines de fer, d'argent et de pierres semi-précieuses, ont été excavés avec habileté et sont renforcés par de robustes étais traités contre le feu. L'air y est frais et une ventilation constante permet d'éviter toute accumulation d'air nocif. Des lanternes aux vitres de cristal illuminent brillamment les principales lignes de rails, facilitant les déplacements à la fois des mineurs et des chariots de minerai. Parce que la fonderie et la ville sont à proximité, la plupart des mineurs nains travaillent le cœur léger, élevant la voix pour chanter et rêvant de fabuleux objets d'arts et d'une ale bien forte.

La découverte de tunnels plus profonds a multiplié les possibilités d'expansion de la mine par mille. Ces tunnels se trouvent loin sous la mine actuelle et sont accessibles seulement à partir de certains des puits inférieurs.

Les cavernes naturelles qu'ils relient sont grossières et parsemées de stalactites et de stalagmites. D'étroits passages cèdent le pas à de vastes chambres et de larges tunnels sont tout aussi susceptibles de se rétrécir soudainement, ne permettant plus qu'au plus petit des nains de s'y glisser. Dans la plus grande caverne découverte jusqu'à maintenant se trouve la rive d'une immense mer souterraine. Des créatures d'apparence maligne vivent dans ses glauques profondeurs.

Géomorphe fondateur d'une mine/caverne naturelle

Le géomorphe fondateur est centré sur le principal lieu de travail des nains. De cet endroit partent des passages naturels et des tunnels de mines dans toutes les directions. Notez que les autres géomorphes peuvent être placés à l'intérieur de ce géomorphe fondateur ou être adjoints à l'extérieur de celui-ci.

1. Carrefour des tunnels

Dans de nombreuses mines, un large puits central est creusé profondément dans la terre (dans le cas présent, à partir d'une ville souterraine naine située plus près de la surface) puis des tunnels de mines prennent naissance à cet endroit et se dirigent dans toutes les directions. Très souvent, ces tunnels radiants sont en pente légèrement ascendante à partir de leur point d'origine, ce qui permet de rapporter aisément le minerai au puits central et facilite le drainage de l'eau souterraine. En général, un gros monte-charge actionné depuis la surface par un ingénieux système de contrepoids permet aux mineurs de descendre ou de remonter dans le puits central.

À la base de ce puits se trouve un véritable carrefour de voies ferrées. Les chariots chargés de minerai non purifié sont envoyés en direction de la fonderie (aire 3), alors que ceux qui contiennent du minerai raffiné, des lingots, des tiges et du fil de fer sont transférés vers la surface, par l'intermédiaire du puits central. On trouve normalement 4d6 mineurs nains à cet endroit. Ils travaillent sous le contrôle de 1d4 ingénieurs à pousser ou tirer des chariots pour les aiguiller vers les bons endroits.

Mineur nain (4d6) : CA 4; VD 6; DV 1+ 1 ; pv 8 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 + 1 (épieu de fantassin); SD + 3 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques et le poison, les humanoïdes de taille G et plus reçoivent un malus de 4 pour toucher les nains; TA M (1,35 m de haut); NM élite (13); Int haute (11); AL LB; PX 270 chacun.

Notes : Les nains ont une infravision d'une portée de 18 mètres. Les objets magiques ont 20% de probabilité de ne pas fonctionner dans les mains d'un nain.

Ingénieur nain, G4 (1d4) : CA 4; VD 6; DV 4; pv 30 chacun; TAC0 16 (spécialisation); #AT 3/2; Dég 1d6 + 3 (épieu de fantassin et spécialisation); SD + 3 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques et le poison, les humanoïdes de taille G et plus reçoivent un malus de 4 pour toucher les nains; TA M (1,35 m de haut); NM élite (13); Int haute (12); AL LB; PX 650 chacun.

Notes : Les nains ont une infravision d'une portée de 18 mètres. Les objets magiques ont 20% de probabilité de ne pas fonctionner dans les mains d'un nain.



2. Station minière

Cet endroit répond à une variété de besoins, notamment celui de créer un point de rassemblement pour les groupes de mineurs et de prospecteurs avant qu'ils débutent leurs travaux ou leurs explorations. Quatre ou cinq tables rudimentaires sont disposées le long d'un mur, entourées de nombreux tabourets d'une taille appropriée pour les nains. À tout moment, 3d4 mineurs, 2d4 ingénieurs et 1d4 patrouilleurs hors service peuvent être rencontrés ici, prenant leurs aises. (Référez-vous à l'aire 1 pour les caractéristiques et les paramètres des mineurs et des ingénieurs.)

Les murs sont couverts d'étagères qui croulent sous les provisions, l'eau et l'ale pour sustenter une centaine de nains pendant un mois. Elles contiennent également toute une variété d'équipements de base pour milieu souterrain comme des cordes, des sacs à dos, des pointes de fer, des maillets, des lanternes, de l'huile et des ensembles de briquets à amadou. Un robuste coffre-fort (-30% de probabilité de réussite aux tentative de crochetage de la serrure), inséré dans un des murs, renferme l'équipement minier spécial comme les explosifs, les masques à gaz et quelques sources lumineuses magiques.

Patrouilleur nain, G6 (1d4) : CA 4; VD 6; DV 6; pv 50 chacun; TAC0 14 (spécialisation); #AT 3/2; Dég 1d6 + 3 (épieu de fantassin et spécialisation); SD + 3 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques et le poison, les humanoïdes de taille G et plus reçoivent un malus de 4 pour toucher les nains; TA M (1,35 m de haut); NM élite (13); Int haute (12); AL LB; PX 1400 chacun.

Notes : Les nains ont une infravision d'une portée de 18 mètres. Les objets magiques ont 20% de probabilité de ne pas fonctionner dans les mains d'un nain.

3. Atelier d'entretien

Des chariots plus ou moins délabrés sont alignés en rangées bien régulières au centre de cette pièce. Sur les murs sont suspendus divers outils miniers; certains sont encore brisés mais d'autres paraissent récemment réparés. Il y a toujours au moins 1d4 ingénieurs nains ici, martelant, cousant ou soudant l'équipement détérioré pour lui donner une nouvelle vie de labeur dans les mines. (Référez-vous à l'aire 1 pour les caractéristiques et les paramètres des ingénieurs.)

4. Fonderie

Cette chambre est remplie du son du métal qui s'entrechoque, du feu qui ronronne et de l'odeur du minerai de fer que l'on chauffe. De massives fournaises de fonderie occupent la plus grand part de l'espace disponible. Chacune d'elle est munie d'une trappe à minerai, d'un compartiment à charbon dans lequel est pelleté le combustible et de soufflets pompant l'oxygène indispensable au feu qui fait rage à l'intérieur. Les mineurs nains de l'endroit sont toujours occupés, coordonnant leurs activités au rythme d'un chant de basse profonde. La première fournaise dans laquelle est introduit le minerai le transfère, une fois fondu, dans une seconde fournaise plus grande encore, où les dernières impuretés sont retirées avant que le minerai pur soit coulé dans les moules appropriés.

Il y a toujours au moins 2d8 mineurs nains travaillant aux fournaises sous la supervision de 1d4 ingénieurs nains. (Référez-vous à l'aire 1 pour les caractéristiques des mineurs et des ingénieurs.)

5. Entrepôt

Des lingots, des rouleaux de fil et des tiges de minerai fondu et purifié (du fer ou n'importe quel métal de votre choix) sont entreposés dans cette pièce avant d'être rassemblés et envoyés à la surface par le puits central. La destination finale de ce minerai pur est probablement une forge naine, bien qu'il puisse être utilisé tel quel dans le commerce par les marchands nains. Quiconque dispose de la capacité nécessaire pour transporter de lourds et encombrants chargements considérera sans doute cet endroit comme une véritable aubaine et pourrait probablement se dégager un profit intéressant en s'emparant du minerai des nains. Bien entendu, un tel vol fâcherait les nains et peu de gens ont autant de talent que les nains pour garder rancune contre quelqu'un et ce, pendant plusieurs décennies si nécessaire...

6. Un foyer loin de la maison

Cette vaste pièce sert de dortoir pour tous les nains qui travaillent de longues heures dans la mine. L'un des murs compte plus d'une centaine de lits superposés. Puisqu'ils travaillent en rotation, il ne se trouve jamais ici plus de 3d4 mineurs, 2d4 ingénieurs et 1d4 patrouilleurs, la plupart en train de dormir ou de se détendre ailleurs dans la pièce. (Référez-vous à l'aire 1 pour les caractéristiques des mineurs et des ingénieurs et à l'aire 2 pour ceux des patrouilleurs.)

Chaque lit comporte un petit coffre à son pied, contenant des effets personnels tels que des vêtements de rechange, un peigne, une tondeuse à barbe, des bonbons durs et éventuellement des gravures d'un être aimé. Les nains en service n'emportent pas leur richesse avec eux dans les tunnels, bien qu'ils aient un peu de monnaie sous forme de gemme ou d'argent (d'une valeur ne dépassant pas 1d20 po pour un nain typique).

Géomorphe focal d'une mine/caverne naturelle

Le géomorphe focal se concentre sur une petite colonie - davantage un camp avancé - d'explorateurs drows en route vers la conquête et le profit. La colonie est située sur la bordure d'une vaste caverne qui offre aux drows à la fois l'opportunité d'explorer la mer souterraine qu'elle contient et les cavernes riches en minerai qui jouxtent la mine naine décrite dans le géomorphe fondateur.

7. Postes de contrôle

Ces endroits abritent de petits détachements de combattants drows (1d10) et un lieutenant drow, chargés de surveiller les étroits passages donnant accès à la caverne que les elfes noirs se sont appropriés. Ceux qui montent la garde font le meilleur usage possible de leurs aptitudes et objets spéciaux afin de surprendre les intrus et les créatures natives de ce royaume des Tréfonds Obscurs.

Combattant drow, G2 (1d10) : CA 2; VD 12; pv 14 chacun; TAC0 18 (*épée longue + 1*); #AT 1; Dég 1d8 + 1 (*épée longue + 1*) ou arbalète de poing (1d3 + poison); AS sorts; SD + 2 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques; FP lumière vive : RM 54%; TA M (1,50 m de haut); NM élite (14); Int élevée (13); AL CM; PX 650 chacun.

Note : Les drows possèdent une infravision d'une portée de 36 mètres et peuvent jeter, une fois par jour, chacun des sorts suivants : *lumières dansantes, lueur féerique* et *ténèbres*. Un elfe noir ne peut être surpris que sur un résultat de 1 sur 1d10.

Les drows se trouvant dans la lumière vive ont 90% de probabilité d'être vus et souffrent d'un malus de 2 sur leur score de Dextérité et leurs jets d'attaque. Leurs adversaires affectés par un sort jeté dans cette situation, bénéficient d'un bonus de 2 sur leurs jets de sauvegarde. Une cible se trouvant dans la lumière vive bénéficie d'un bonus de 1 sur ses jets de sauvegarde et le drow encourt un malus de 1 sur son jet d'attaque. Ces ajustements sont cumulatifs.



Équipement spécial : cape et bottes elfiques (75% de probabilité de se cacher dans l'ombre et de surprendre), *cotte de mailles + 1, bouclier de poing + 1, épée longue + 1, dague + 1* (Les objets magiques drows perdent tous leurs bonus lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil), dards d'arbalète (portée maximum de 60 mètres) et dards empoisonnés (la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de 4 ou elle tombe inconsciente pendant 2d4 heures).

Lieutenant drow, G5/M5 : CA 1; VD 12; pv 40; TAC0 14 (*épée longue + 2*); #AT 1; Dég 1d8 + 2 (*épée longue + 2*) ou arbalète de poing (1d3 + poison); AS sorts; SD + 2 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques; FP lumière vive : RM 60%; TA M (1,50 m de haut); NM élite (14); Int élevée (14); AL CM; PX 3000 chacun.

Note : Les drows possèdent une infravision d'une portée de 36 mètres. Le lieutenant peut jeter, une fois par jour, chacun des sorts suivants : *connaissance des alignements, détection de la magie, lévitation, lumières dansantes, lueur féerique* et *ténèbres*. Un elfe noir ne peut être surpris que sur un résultat de 1 sur 1d10.

Les drows se trouvant dans la lumière vive ont 90% de probabilité d'être vus et souffrent d'un malus de 2 sur leur score de Dextérité et leurs jets d'attaque. Leurs adversaires affectés par un sort jeté dans cette situation bénéficient d'un bonus de 2 sur leurs jets de sauvegarde. Une cible se trouvant dans la lumière vive bénéficie d'un bonus de 1 sur ses jets de sauvegarde et le drow encourt un malus de 1 sur son jet d'attaque. Ces ajustements sont cumulatifs.

Équipement spécial : cape et bottes elfiques (75% de probabilité de se cacher dans l'ombre et de surprendre), *cotte de mailles + 1, bouclier de poing + 1, épée longue + 2, dague + 1* (Les objets magiques drows perdent tous leurs bonus lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil), dards d'arbalète (portée maximum de 60 mètres) et dards empoisonnés (la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de 4 ou elle tombe inconsciente pendant 2d4 heures).

Livre de sorts (4/2/1) : 1er - *alarme, charme-personnes*, compréhension des langues*, fermeture, hypnotisme, lecture de la magie, mains brûlantes, mur de brouillard, patte d'araignée, poigne électrique*, projectile magique*, sommeil, ventriloquie;* 2e - *apparence altérée, déblocage, détection de l'invisibilité*, image miroir, invisibilité*, ténèbres, rayon de 5 mètres, toile d'araignée, verrou du magicien;* 3e - *boule de feu, dissipation de la magie, force ectoplasmique, hâte, immobilisation des personnes.*

* Indique les sorts habituellement mémorisés

8. Caverne colossale

Les touffes de champignons bioluminescents qui parsèment le plafond, haut d'une trentaine de mètres, ne donnent qu'une petite idée des dimensions vraiment extraordinaires de cette cavité. De fait, la caverne est si immense que le plafond disparaît dans l'obscurité au-dessus de la mer Sans Soleil qui vient lécher la rive rocheuse à cet endroit (aire 14).

La portion sèche de la caverne, bien que minuscule par comparaison à la mer souterraine, est quand même assez grande pour abriter un avant-poste. Le sol de la caverne sert de terrain d'entraînement à 2d10 combattants drows pendant une heure, toutes les trois heures. (Référez-vous à l'aire 7 pour les caractéristiques des combattants drows). La luminosité provenant des champignons du plafond est trop pâle pour gêner les drows sensibles à la lumière.

9. Enclos

La vigilance des elfes noirs leur a permis de capturer 2d6 mineurs nains un peu trop curieux, qui sont incarcérés dans cet enclos constitué d'une clôture de tiges de champignons durcies. (Référez-vous à l'aire 1 du géomorphe fondateur pour les caractéristiques des mineurs nains). Les elfes noirs n'ont pas encore décidé ce qu'ils feraient de leurs prisonniers mais, en attendant, 1d10 combattants drows les gardent. (Référez-vous à l'aire 7 pour les caractéristiques et les paramètres des combattants drows). S'ils sont libérés, les nains se hâteront de retourner à leur mine afin d'aviser leurs compagnons des incursions probables des elfes noirs.

10. Camp de base drow

Ce bâtiment d'un seul niveau a été construit rapidement à l'aide de magie drow. Il sert de redoute défensive au cas où leurs explorations des tunnels supérieurs ou de la mer Sans Soleil créeraient quelques troubles. Les portes de pierre sont normalement closes et verrouillées et elles sont gardées par deux combattants drows (décrits à l'aire 7). Les gardiens laissent passer tous les drows, mais sonnent l'alarme avec leurs sifflets d'os si des étrangers essaient d'y pénétrer.

À l'intérieur, des piles de matelas et de provisions (nectar sombre, pain et galette) sont entassées pêle-mêle dans les coins. On y retrouve également 3d6 combattants et 1d4 lieutenants drows hors service, debout, assis ou étendus sur le plancher de pierre bordée de mousse de la pièce. (Référez-vous à l'aire 7 pour les caractéristiques des combattants et lieutenants drows). Tous les drows qui dorment dans cette pièces sont des mâles; les femelles, d'une caste supérieure, résident dans le temple (aire 12).

11. Chambre forte

Pour atteindre cette pièce, les PJ doivent d'abord trouver la porte secrète dans l'aire 10, puis éviter le piège sur la porte intérieure. C'est un gaz empoisonné (tous ceux se trouvant dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde, sous peine de subir 3d10 points de dégâts).

Le butin (approprié à votre campagne) rassemblé par le corps expéditionnaire drow est entreposé dans cette pièce. Il inclut de l'argent, des objets magiques et tous les objets pris sur les prisonniers ou les ennemis vaincus.

12. Lieu saint

Cette caverne a été choisie pour y installer un autel mobile dédié à la déesse des elfes noirs. Il est constitué de sections de pierre creuses qui, une fois assemblées, représentent une femme répugnante à mi-chemin entre la forme d'une drow et celle d'une araignée. Tous les non-drows qui aperçoivent cette image, pour le moins perturbante, doivent réussir un test de Sagesse ou souffrir d'un malus de 1 (ou 5%) sur toutes leurs actions et jets de sauvegarde tant qu'ils sont en présence de l'autel et pendant une période de 10 tours après avoir quitté cet endroit.

En plus de l'autel, cette caverne de pierre abrite 1d3 des prêtresses choisies pour conduire cette expédition. Sur une longue table de pierre se trouve la carte de la progression depuis une lointaine cité drow. Les espaces blancs au-delà de la mer Sans Soleil indiquent que les drows ne se sont pas encore aventurés très loin à sa surface. Des textes sacrés et quelques parchemins de prêtres sont également dispersés sur la table.

Les prêtresses drows organisent un office quotidien auquel assistent les drows qui sont hors service. Sinon, elles pourront être trouvées dans cette pièce en train d'ajouter des détails à la carte, de discuter de théologie ou de débattre des prochaines actions à entreprendre dans le cadre de l'expédition. Il est par ailleurs inutile de souligner que les prêtresses sont tout à fait en mesure de se défendre contre une attaque par des infidèles.



Prêtresse drow, G7/P8 (1d3) : CA 1; VD 12; pv 56; TAC0 12 (*masse de cavalier* + 2); #AT 3/2; Dég 1d6 + 2 (*masse de cavalier* + 2); AS sorts; SD + 2 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques; FP lumière vive : RM 66%; TA M (1,50 m de haut); NM élite (14); Int élevée (14); AL CM; PX 5000 chacun.

Note : Les drows possèdent une infravision d'une portée de 36 mètres. Les prêtresses peuvent jeter, une fois par jour, chacun des sorts suivants : *clairvoyance, connaissance des alignements, détection de la magie, détection du mensonge, dissipation de la magie, lévitation, lumières dansantes, lueur féerique, suggestion* et *ténèbres*. Un elfe noir ne peut être surpris que sur un résultat de 1 sur 1d10.

Les drows se trouvant dans la lumière vive ont 90% de probabilité d'être vus et souffrent d'un malus de 2 sur leur score de Dextérité et leurs jets d'attaque. Leurs adversaires affectés par un sort jeté dans cette situation bénéficient d'un bonus de 2 sur leurs jets de sauvegarde. Une cible se trouvant dans la lumière vive bénéficie d'un bonus de 1 sur ses jets de sauvegarde et le drow encourt un malus de 1 sur son jet d'attaque. Ces ajustements sont cumulatifs.

Équipement spécial : cape et bottes elfiques (75% de probabilité de se cacher dans l'ombre et de surprendre), *cotte de mailles + 1, bouclier de poing + 1, épée longue + 2, dague + 1* (Les objets magiques drows perdent tous leurs bonus lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil), dards d'arbalète (portée maximum de 60 mètres) et dards empoisonnés (la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de 4 ou elle tombe inconsciente pendant 2d4 heures).

Sorts (3/3/3/2) : 1er - *soins des blessures légères (x3)*; 2e - *augure, charme-personnes ou mammifères, immobilisation des personnes*; 3e - *animations des morts, ténèbres continues, dissipation de la magie*; 4e - *soins des blessures graves, neutralisation du poison.*

13. Hangar à bateau et quai

Ce hangar à bateau, nouvellement construit, renferme les outils et les matériaux (tiges de champignons durcies, colle, clous de fer, scies et marteaux) que les drows utilisent pour construire une grande barque avec laquelle ils comptent explorer la surface de la mer Sans Soleil. Si vous préférez, les elfes noirs pourraient l'avoir finie, auquel cas, elle serait attachée au quai.

Wike est le mage drow aux talents et intérêts multiples, en charge du projet de construction de la barque. Il est assisté dans sa tâche par 2d4 combattants drows. (Référez-vous à l'aire 7 pour les caractéristiques et les paramètres des combattants drows). Il espère donner à l'embarcation la capacité magique de naviguer sous les eaux afin d'explorer les profondeurs aquatiques de la mer Sans Soleil.

Wike, he, G7/M7 : CA 1; VD 12; pv 41; TAC0 12 (*épée longue* + 2); #AT 1; Dég 1d8 + 2 (*épée longue* + 2) ou arbalète de poing (1d3 + poison); AS sorts; SD + 2 sur les jets de sauvegarde contre les attaques magiques; FP lumière vive : RM 64%; TA M (1,50 m de haut); NM élite (14); Int élevée (14); AL CM; PX 975 chacun.

Note : Les drows possèdent une infravision d'une portée de 36 mètres. Wike peut jeter, une fois par jour, chacun des sorts suivants : *connaissance des alignements, détection de la magie, lévitation, lumières dansantes, lueur féerique* et *ténèbres*. Un elfe noir ne peut être surpris que sur un résultat de 1 sur 1d10.

Les drows se trouvant dans la lumière vive ont 90% de probabilité d'être vus et souffrent d'un malus de 2 sur leur score de Dextérité et leurs jets d'attaque. Leurs adversaires affectés par un sort jeté dans cette situation bénéficient d'un bonus de 2 sur leurs jets de sauvegarde. Une cible se trouvant dans la lumière vive bénéficie



d'un bonus de 1 sur ses jets de sauvegarde et le drow encourt un malus de 1 sur son jet d'attaque. Ces ajustements sont cumulatifs.

Équipement spécial : cape et bottes elfiques (75% de probabilité de se cacher dans l'ombre et de surprendre), *cotte de mailles + 1, bouclier de poing + 1, épée longue + 2, dague + 1* (les objets magiques drows perdent tous leurs bonus lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil), dards d'arbalète (portée maximum de 60 mètres) et dards empoisonnés (la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de 4 ou elle tombe inconsciente pendant 2d4 heures).

Livre de sorts (4/3/2/1) : 1er - *bouclier*, changement d'apparence, charme-personnes*, compréhension des langues, détection de la magie, identification, lecture de la magie, moquerie*, patte d'araignée, projectile magique*, serviteur invisible*; 2e - *apparence altérée, déblocage, détection de l'invisibilité*, ESP*, flèche acide de Melf, fracassement, invisibilité*, lévitation, nuage puant, ténèbres, rayon de 5 mètres*; 3e - *boule de feu*, dissipation de la magie, invisibilité, rayon de 3 mètres, monture fantôme, mort simulée, respiration aquatique**; 4e - *création mineure, maladresse*, métamorphose d'autrui, peau de pierre, terreur.*

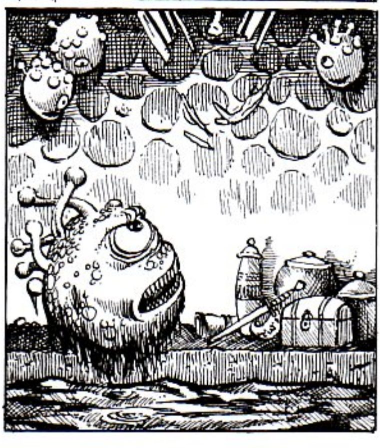
* Indique les sorts habituellement mémorisés

14. Mer Sans Soleil

Bien que ce ne soit pas la mer Sans Soleil de Taerre (à moins que vous n'en décidiez ainsi), ce plan d'eau souterrain est vraiment vaste et profond. La partie montrée sur le géomorphe focal n'est qu'une petite portion de cet océan non-cartographié, dont une large part s'étend également vers les profondeurs. Même se cette mer est beaucoup trop importante pour être complètement détaillée ici, vous pouvez être certain d'y rencontrer des formes de vies étranges et dangereuses telles que kuo-toa, dragon-tortue et probablement des races jamais vues auparavant parce que vivant dans les royaumes aquatiques des profondeurs glaciales. Il y a là une opportunité exceptionnelle à détailler et développer cet endroit en un scénario complet.







Section onze : Ruine/tombe

Si des créatures présentées dans cette section ne conviennent pas à votre campagne, remplacez-les par d'autres plus appropriées.

Ruines effondrées

"Belle cité d'Aganon, où te trouves-tu maintenant? Il y a des siècles, tu étais connue comme le Joyau de l'Orient et tous voulaient franchir tes portes. Maintenant, seuls des murs renversés et des ruines s'offrent au regard du voyageur." Pour ceux qui savent chercher, il existe encore des sections de la ville, splendeurs ensevelies sous la terre. Ceux qui souhaitent en savoir davantage sur Aganon peuvent parcourir ces passages souterrains, mais ils doivent faire preuve de vigilance vis-à-vis des créatures qui résident maintenant dans ces zones. Plus dangereux encore pour l'explorateur-chercheur, les anciens Aganoniens, autrefois enterrés dans les tombeaux de la ville, hantent maintenant les lieux, prêts à venger la mort de leur cité.

Géomorphe fondateur d'une ruine/tombe

Souvent, les structures qui tombent en ruine servent encore de résidence à des races moins évoluées d'humanoïdes et de monstres; c'est exactement ce qui est arrivé à l'ancienne cité d'Aganon. Dans le passé, cette ville servait de modèle pour démontrer combien la magie pouvait aider l'économie mais, finalement, elle devint plutôt un exemple des dangers d'une trop grande dépendance des énergies mystiques.

Une tribu de gobelinoïdes s'est installée dans plusieurs des étages supérieurs d'Aganon. Au début, ces ruines sont apparues aux gobelins comme un endroit opportun pour fonder une nouvelle communauté mais, au fur et à mesure que leurs activités prenaient de l'importance, d'autres événements survenaient sous la cité. Ne souhaitant pas susciter plus de problèmes qu'ils ne pouvaient en résoudre, les nouveaux habitants d'Aganon dirigèrent leurs explorations vers les terres alentour, choisissant de pratiquer le banditisme plutôt que le pillage, comme prévu originellement.

Évidemment, les gobelins ne sont pas les seules créatures dangereuses à avoir élu domicile dans les bâtiments vides d'Aganon. Des créatures naturelles et surnaturelles de tous genres vivent maintenant dans les nombreuses ruines de surface. Des nids, des terriers et des tanières peuvent être rencontrés un peu partout aux niveaux supérieurs et des insectes de toutes dimensions ont envahi les niveaux inférieurs en multitudes effrayantes. Généralement, les gobelins évitent les créatures les plus grandes et les plus dangereuses et les monstres, à moins d'être dotés d'intentions particulièrement belliqueuses, font de même avec les gobelins, préférant aller chasser plus loin.

1. Poste de guet

Parce que ce bâtiment abrite la colonie principale des gobelins, cette pièce sert de première ligne de défense contre de possibles incursions. Un groupe de gobelins, de gobelours et de worgs montent la garde ici, en rotation. Ils ouvrent l'œil pour repérer toute autre créature qui habiterait ou hanterait les ruines ou tout groupe de justiciers envoyés par les villages humains des alentours en réponse au banditisme constant des gobelins.

Si un combat dure plus de 10 rounds, 1d6 gobelins commencent à arriver de l'aire 2 à chaque round où il se poursuit ou jusqu'à ce que tous les gobelins de l'aire 2 se soient déplacés jusqu'ici.

Gobelin (8) : CA 6; VD 6; DV 1-1; pv 4 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d6 (selon l'arme); TA P (1,20 m de haut); NM moyen (10); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun.

Gobelours (6) : CA 5; VD 9; DV 3+1; pv 18 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 2d4 + 2 (ou selon l'arme); AS -3 au jet de surprise de leurs ennemis; TA G (2,10 m de haut); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 120 chacun.

Worgs (12) : CA 6; VD 18; DV 3+3; pv 21 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); TA G (1,20 m-2,10 m de long); NM stable (11); Int faible (5); AL NM; PX 120 chacun.



2. Logements

Cet endroit était peut-être autrefois une cour intérieure, mais le passage du temps a fait s'effondrer les étages supérieurs des bâtisses environnantes et créé ainsi un épais plafond de débris. Une pluie continuelle de petits débris menace de remplir complètement la pièce, mais les nouveaux propriétaires gobelins font une effort particulier pour nettoyer l'endroit des plus gros. Ils ont même étayé les sections les plus faibles avec de robustes planches de bois et des poutres de fer.

L'endroit sert de quartiers résidentiels pour le gros de la tribu gobeline Urshanaï. Chaque groupe familial a son propre "nid" composé de trous de cuissons, de sacs de butin, de vêtements supplémentaires et d'un quantité excessive de déchets. En tout, 106 gobelins adultes (autant mâles que femelles) et 35 jeunes (non-combattants) vivent ici. Les caractéristiques des adultes correspondent à ceux de l'aire 1.

Deux pièces flanquent la cour intérieure; chacune d'elles contient un escalier qui s'enfonce en colimaçon dans l'obscurité. Souvent, des vents étranges, des odeurs inconnues et des sons lancinants émanent de ces entrées. (Ces escaliers constituent un point de connexion idéal pour n'importe quel autre géomorphe d'une ruine/tombe). À cause du danger qu'elles représentent, deux familles de gobelours (cinq membres dans chacune d'elles, avec des caractéristiques semblables à ceux de l'aire 1) ont été convaincues de monter la garde dans chacune de ces pièces. Elles profitent ainsi de quartiers privés, mais cela leur permet aussi de garder un œil averti sur ces deux accès, autrement non gardés, à la colonie gobeline.

Au centre de la cour, un grand bassin de pierre vient tout juste d'être dégagé par les gobelins. Ils ne s'y intéressent pas, car ils ont été incapables de traduire les écrits apparaissant sur sa bordure extérieure. Ceux qui connaissent les langues elfiques anciennes découvriront sans peine la signification du message : "Voici la fontaine d'Aganon. Étanchez votre soif et revitalisez votre esprit dans ses eaux enchantées!". Malheureusement, la fontaine est asséchée et tout enchantement qui aurait pu s'y trouver autrefois a disparu depuis longtemps.

3. Chenil des worgs

De nombreux clans primitifs de gobelins semblent avoir un talent naturel pour élever les worgs. Le clan Urshanaï n'est pas différent; il possède un tel chenil depuis plusieurs générations.

Lirhoi, le maître du chenil, dort avec ses fauves, ne craignant aucunement leurs manières sauvages. Il a pris soin du couple reproducteur actuel (Mishka et William le Doux) depuis qu'ils sont louveteaux et les traite comme des animaux familiers. De fait, il ne donne à ces worgs alpha que du foie de petite-gens et de la chair tendre d'elfe; grâce à ses bons soins, les deux animaux sont devenus très gros, très forts et très sauvages.

En plus de Lirhoi, 36 worgs adultes vivent dans cet endroit. (Lirhoi a les mêmes caractéristiques qu'un gobelours. Ces dernières, de même que celles des worgs, peuvent être trouvées à la description de l'aire 1). Mishka et William le Doux, les worgs alpha, possèdent des caractéristiques quelque peu améliorées, comme indiqué ci-dessous.

Mishka et William le Doux (worgs alpha) : CA 3; VD 18; DV 8+8; pv 56, 50 chacun; TAC0 11; #AT 3; Dég 1d8/1d8/1d10 (griffe/griffe/morsure); TA G (2,10 m de long); NM stable (11); Int moyenne (8); AL NM; PX 975 chacun.

4. Poste de garde

Une petite garde d'honneur de gobelours et de worgs est postée ici afin de limiter l'accès aux quartiers du chef gobelin (aire 5). Il y a 6 gobelours et 6 worgs dans cette pièce (avec des caractéristiques identiques à celles présentées dans la description de l'aire 1).

5. Quartiers du chef

Étant le gobelin le plus important du clan Urshanaï, la cheftaine Ahra s'est réservé le bâtiment le moins abîmé pour y établir son domicile et sa salle d'audience. Elle siège sur une pile de crânes censés être ceux des gobelins inférieurs ayant tenté de prendre sa place. Dans sa main gauche, elle tient *Tuelfe* et porte sur sa tête l'*Œil d'Aganon*, trouvé dans les ruines. Quatre gobelours se tiennent prêts à répondre à ses moindres caprices.

Normalement, Ahra écoute les doléances de ses sujets une fois par mois. Sinon, elle est probablement sur le terrain, dirigeant une équipe de 12 gobelins, 12 worgs et 6 gobelours dans l'une de ses nombreuses expéditions de fouille des catacombes inférieures. Elle espère y acquérir davantage d'objets magiques pour augmenter sa collection.

Gobelours (6) : CA 5; VD 9; DV 3+1; pv 18 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 2d4 + 2 (ou selon l'arme); AS -3 au jet de surprise de leurs ennemis; TA G (2,10 m de haut); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 120 chacun.

Ahra, cheftaine gobelin, G10 : CA 2; VD 12; pv 80 chacun; TAC0 11 (10 ou 8 avec Tuelfe); #AT 2; Dég 1d8+1 (1d8+3 avec Tuelfe); AS -3 au jet de surprise de ses ennemis; TA G (2,10 m de haut); NM stable (11); Int haute (12); AL CM; PX 2000.

Équipement spécial : Tuelfe (hache de bataille +1, +3 contre les elfes et les créatures féeriques), Œil d'Aganon (une couronne sertie d'un diamant central qui permet à son porteur de jeter un sort de clairvoyance une fois par jour, comme un magicien de 12e niveau).

6. Trésorerie pillée

Cette chambre forte renfermait autrefois des objets importants si on en juge par l'épaisseur des murs (90 cm). Une porte massive, faite d'un alliage de fer, barre l'entrée de cette pièce et il est probable qu'un piège au mécanisme complexe servait autrefois d'obstacle additionnel pour les voleurs. Malheureusement pour les gobelins, quelques pilleurs de tombes ont réussi, il y a bien longtemps, à pénétrer dans cette trésorerie et à s'emparer de tous les trésors qu'elle contenait alors.

Maintenant, c'est Ahra qui conserve son butin de pièces de cuivre et d'argent (en nombre approprié à votre scénario) à cet endroit, bien que la porte principale soit rouillée et ne ferme plus. Puisque personne ne garde cette salle, elle a installé un piège qui se déclenche dès que quelqu'un fouille l'amoncellement de pièces au centre. Si ce piège se déclenche, tous ceux qui sont dans la pièce prennent 4d6 points de dégâts lorsque le plafond leur tombe sur la tête. Tous ceux qui se trouvent à moins de 1,50 mètre de la porte peuvent tenter un jet de sauvegarde contre la paralysie pour réussir à se placer hors d'atteinte dans la chambre précédente. Une



fois le plafond écroulé, il demeure assez simple de fouiller à travers les débris pour mettre la main sur les pièces de monnaie.

7. Héritage secret

Derrière une porte secrète que Ahra et ses pillards gobelins n'ont pas encore découverte repose un héritage de l'ancienne Aganon. Cette petite pièce ne s'est pas écroulée et ces murs polis de marbre bleu foncé sont demeurés relativement peu marqués par le passage des ans. Sur un piédestal, au centre de la pièce, se dresse une urne contenant les cendres d'un ancien sorcier. Les runes sur ses parois indiquent qu'elles appartiennent à Dalagastar.

Le retrait de l'urne du piédestal déclenche un puissant piège. Un rayon d'énergie bleu tombe du plafond et provoque le lancement d'une série de sorts. Le premier est un type de *charme;* le voleur doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou il replace immédiatement l'urne sur le piédestal. S'il réussit ce premier jet ou en contourne l'effet, un deuxième sort est jeté et le voleur doit réussir de nouveau un jet de sauvegarde contre les sorts mais cette fois, avec un malus de 4. S'il échoue, il replace immédiatement l'urne sur le piédestal et s'enfuit en courant pendant 10 tours complets. S'il réussit de nouveau à éviter ce deuxième effet, un troisième sort entre en action; s'il échoue, le cambrioleur doit alors replacer l'urne sur le piédestal et se mettre à garder la pièce et l'urne contre toutes futures intrusions! Si le voleur réussit tout de même à s'emparer de l'urne, un fantôme (tel que présenté dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX) sort des cendres en 1d4 heures et essaie de jeter le sort *réceptacle magique* sur quiconque porte l'urne, espérant ainsi la ramener sur son piédestal.

Ceux qui décident de ne pas toucher à l'urne pour s'intéresser plutôt au piédestal peuvent découvrir un compartiment secret en réussissant un jet pour repérer des portes secrètes. À l'intérieur du compartiment repose l'*anneau de commande des élémentaux* de Dalagastar.

Géomorphe focal d'une ruine/tombe

Lorsque Aganon (ou une ville appropriée de votre campagne) était encore active, elle abritait une population importante et s'étendait sur une grande superficie. Plutôt que d'enterrer leurs morts dans des terrains de surface, les Aganoniens les plaçaient sous la cité, dans des tombeaux et des catacombes. Lorsque les tombes souterraines et les cryptes étaient pleines, ils creusaient un autre niveau plus profondément encore. Avec le temps, ces tombeaux devinrent gigantesques en nombre et en superficie. Les Aganoniens firent également une découverte étonnante lorsqu'ils tombèrent sur les tombes anciennes d'une race préhistorique. Après une première frayeur, ils comprirent que seule de la poussière et quelques écrits gravés ici et là subsistaient pour témoigner de l'existence de cette race disparue. Ils se réjouirent alors, car la découverte de ces niveaux inférieurs leur procurait beaucoup d'espaces additionnels pour enterrer leurs morts.

Avec la chute de la cité, plus personne ne fut inhumé dans les catacombes. Cependant, des énergies destructives résiduelles, provenant du cataclysme ayant détruit la ville, s'accumulèrent lentement dans les niveaux inférieurs. Après plusieurs centaines d'années, ces énergies ont fini par s'insinuer dans les tombeaux les plus anciens et ont réveillé quelque chose de son sommeil de mort-vivant.



Ce quelque chose s'appelle Néo. Avec ses anciennes connaissances de la magie, il est lentement en train d'utiliser les milliers de corps reposant dans les tombeaux environnants pour se créer un empire de la mort sur lequel il compte régner sans partage.

8. Cryptes

Comme bien d'autres sections de catacombes, celles montrées sur le géomorphe ne sont que de longs corridors voûtés, formés de lourds blocs de pierre humides et désagrégés, avec de petites cryptes placées de chaque côté, à intervalles assez réguliers. Une fine condensation rend toutes les surfaces glissantes.

Pour la plupart, ces cryptes ne sont que des alcôves accueillant un piédestal de pierre sur lequel repose une urne ou un sarcophage. Si la crypte contient une urne (remplie de restes incinérés), un coffre se trouvera à proximité, plein des effets personnels du défunt. Lorsqu'un sarcophage est présent, le nom du défunt est souvent inscrit sur le couvercle. Il faut passablement d'efforts pour retirer ce dernier, mais les cercueils renferment souvent des menus objets de valeur ou des effets personnels, en plus des os décharnés du cadavre.

8a. Thavid le Nommeur

Cette crypte contient une urne et un coffret de fer. Les mots "Thavid le Nommeur" sont gravés sur l'urne. Le coffret est verrouillé et piégé avec du poison de type N. Il abrite une lyre magique appelée justement *Nommeur*. Cet instrument fonctionne comme les lyres classiques, mais il permet aussi à son possesseur de jeter le sort *identification* une fois par jour

8b. Salia de Boifalaise

Cette crypte contient le sarcophage de Salia, comme l'indique le nom inscrit dessus. Ceux qui tentent de l'ouvrir en seront quittes pour une désagréable surprise. L'ouverture du cercueil relâche un nuage de spores dans un rayon de 3 mètres. Tous ceux qui se trouvent dans ce nuage doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison sans quoi ils en inhalent une dose importante. Après un tour, ces spores germent dans l'humidité pulmonaire des victimes. Chaque round, une victime doit réussir un test de constitution ou subir un point de dégât. Cet effet se poursuit jusqu'à ce qu'elle reçoive un sort de *guérison des maladies* ou périsse.

Le plus triste dans toute cette affaire, c'est que la crypte de Salia ne contient rien d'autre que d'autres spores qui risquent d'être mis en circulation si une fouille énergique de l'endroit est réalisée.

8c. Nérold, l'injustement tué

Les mots "Je vous aurai tous!" sont gravés sur le sarcophage. Des efforts considérables sont nécessaires pour retirer le couvercle et révéler un corps désagrégé, presque spectral. Ce cadavre est, en fait, un revenant qui repose dans son cercueil depuis des centaines d'années, attendant sa chance de tuer ceux qui l'ont assassiné. Même si le juge corrompu qui le fit condamner est décédé depuis longtemps, Nérold le revenant, devenu fou, n'en a cure; tuer des pilleurs de tombeaux satisfera tout autant son besoin de vengeance. En plus du revenant, le cercueil de pierre contient des bijoux d'or et d'argent (d'une valeur appropriée à votre scénario).

Nérold (Revenant) : CA 10; VD 9; DV 8; pv 57 chacun; TAC0 13; #AT 1; Dég 1 (prise d'étranglement); AS regard (jet de sauvegarde contre les sorts ou paralysie par la peur pendant 2d4 rounds), les membres séparés du corps sont capables d'actions indépendantes; DS régénération (3 pv / round), immunité contre l'acide, le gaz, l'eau bénite, les objets religieux et les tentatives de le repousser; FP le feu (seule façon de détruire un revenant de façon permanente); TA M (1,80 m de haut); NM sans peur (20); Int moyenne (9); AL N; PX 4000.

9. Crypte dévalisée

La porte a été défoncée et gît maintenant sur le côté. Il est clair que cette pièce a été vandalisée; les décorations en or des nombreuses colonnes ont été arrachées et le sarcophage de pierre, qui se trouvait sur un piédestal au centre de la pièce, a été fracassé et son contenu emporté. Seuls des ossements et des restes de tapisseries brodées d'or demeurent pour indiquer l'importance et la noblesse de la personne qui fut autrefois enterré ici.

10. Crypte d'Oganom

C'est ici que fut enterré le grand guerrier Oganom, après son sauvage combat contre le Ver de Vuum. Oganom triompha du Ver, mais il y laissa malheureusement la vie. Contrairement à l'aire 9, cette crypte a conservé ses riches tapisseries brodées de fils d'or, montrant Oganom de son vivant (4 tapisseries valant chacune 30 po) et les décorations en or de ses colonnes (valant un total de 100 po, mais nécessitant 24 heures pour les arracher complètement). Le sarcophage lui-même est demeuré inviolé sur son piédestal central. Le nom d'Oganom est inscrit sur le couvercle, avec l'avertissement suivant : "Ne dérangez pas le Guerrier".

Ceux qui ne tiennent pas compte de cet avertissement découvriront, à l'intérieur du sarcophage, un squelette de taille humaine resplendissant dans sa cotte de mailles noire et tenant une épée à deux mains qui brille de sa propre lumière. Le couvercle à peine retiré, Oganom se relève et avise les éventuels vandales de quitter les lieux à moins qu'ils ne souhaitent sentir la morsure de *Thanatis,* son arme enchantée. Ceux qui respectent son conseil peuvent partir en paix, mais ceux qui argumentent se retrouvent rapidement en combat avec le seigneur squelette.

Oganom porte une *cotte de mailles* + 2 et emploie *Thanatis*, une *épée à deux mains* + 2. Bien que doté des caractéristiques d'un combattant squelette (tel que décrit dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX), il ne possède pas le bandeau de contrôle normalement associé aux morts-vivants de ce type.

Oganom (squelette, combattant) : CA 0 (*cotte de maille* + 2); VD 6; DV 9+2; pv 72; TAC0 11 (9 avec *Thanatis*); #AT 1; Dég 1d10+2 (*épée à deux mains* +2) SA peur (les ennemis de moins de 5 DV s'enfuient automatiquement), bonus de 3 à ses jets d'attaque; DS ne peut pas être repoussé par un prêtre, arme magique pour toucher; RM 90%; TA M (1,80 m de haut); NM Champion (15); Int exceptionnelle (15); AL N; PX 5000.

11. Cour de Néo

C'est dans cette vaste chambre souterraine que Néo a commencé à assembler son armée de morts-vivants. Heureusement, il a été distrait de cette tâche par la lecture de nombreux ouvrages contenus dans la Bibliothèque du Livre de



Mort (aire 13) et il y a donc relativement peu de créatures mortes-vivantes qui s'agitent ici.

Les squelettes réanimés de ceux qui ont, un jour, été enterré à proximité sont les morts-vivants les plus communs dans la salle. Ils se comptent par centaines et le bruit de leurs ossements qui s'entrechoquent remplit les lieux d'un continuel et lugubre cliquetis. Pour le moment, ils ont reçu l'ordre de laisser le passage à tous les êtres vivants puis de fermer le point d'entrée de façon à permettre à l'autre menace de la pièce de prendre soin de ces intrus.

En effet, dans cette chambre se trouve aussi une population toujours grandissante d'Enfants Disparus de Néo. Ce sont les terrifiants rejetons de la condition particulière de Néo (voir 12). Ils possèdent l'apparence et les caractéristiques d'une ombre standard (telle que décrite dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX), mais ils proviennent, en fait, de Néo lui-même. Ils agissent comme des "clones" imparfaits de Néo et suivent servilement ses ordres. En ce moment, ils contrôlent l'accès au hall pour prévenir toute intrusion non-désirée et pour recruter des ombres additionnelles dans l'armée de Néo, avec l'aide des squelettes. Cette tactique leur permet d'utiliser leur toucher d'absorption d'énergie presque à loisir.

Squelette (200) : CA 7; VD 12; DV 1; pv 5 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (selon l'arme); DS les armes perforantes et tranchantes n'infligent que la moitié des dégâts; DS immunité contre les sorts de *sommeil, charme, froid, terreur* et *immobilisation*; FP eau bénite; TA M (1,80 m de haut); NM N / A; Int aucune (0); AL N; PX 65 chacun.

Enfant Disparu (10) : CA 7; VD 12; DV 3+3; pv 19 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 1d4+1 + spécial (toucher) SA toucher (draine 1 point de Force; les humanoïdes réduits à 0 de Force deviennent des Enfants Disparus); DS arme magique +1 (ou mieux) pour toucher, immunité contre les sorts de *sommeil, charme, froid, terreur* et *immobilisation*; ne peuvent pas être repoussés par un prêtre; TA M (1,80 m de haut); NM N / A; Int faible (6); AL CM; PX 650 chacun.

12. Repère de Néo

Par le biais d'un processus qu'il ne comprend pas très bien lui-même, les énergies résiduelles du désastre magique survenu à la surface (désastre ayant causé la chute d'Aganon ou autre chose plus approprié à votre campagne) ont investi les restes de Néo, le ressuscitant. Il ne se rappelle pas sa forme corporelle originale, ni même son nom ou son genre. Il connaît seulement sa forme actuelle; une ombre qui oscille entre une silhouette d'apparence humanoïde et une masse amorphe et baveuse. Étant complètement nouvelle dans ce monde, la créature s'est elle-même baptisée Néo.

Jusqu'à maintenant, Néo s'est contenté d'engendrer lentement ses rejetons, en sectionnant des morceaux de lui-même et en les nourrissant jusqu'à ce qu'ils deviennent des Enfants Disparus (décrits dans l'aire 11) en pleine possession de leurs moyens.

En plus d'élever ses "petits", Néo a commencé à animer les dépouilles mortelles des nombreux Aganoniens enterrés à proximité. Lorsqu'il aura rassemblé une armée suffisamment importante de squelettes et d'Enfants Disparus, il compte remonter vers la surface et ainsi accroître significativement sa sphère de domination. Il a déjà envoyé quelques-uns de ses Enfants Disparus vers la surface pour trouver de nouvelles voies de conquête.

La pièce sphérique dans laquelle Néo réside est remplie d'une montagne quelque peu aplatie de débris et d'ordures. C'est dans ce décor sordide qu'il vient se reposer de ses études et qu'il engendre ses rejetons; il y a 33% de probabilité de le rencontrer ici. Si vous le désirez, plusieurs petits trésors et objets magiques, ramassés dans les tombeaux environnants, pourraient se retrouver mélangés avec les détritus de la pièce; cependant, Néo fera bon usage de tout objet magique qui pourra lui être utile.

Néo : CA 0; VD 14; DV 12+3; pv 99; TAC0 8; #AT 1; Dég 5d4+3 + spécial (toucher) SA toucher (draine 2d4 point de Force; les humanoïdes réduits à 0 de Force deviennent des Enfants Disparus), animation des morts (squelette, 1 fois par jour); DS arme magique +3 (ou mieux) pour toucher, régénération, (1 pv / round), *porte dimensionnelle* (à n'importe quel endroit dans un rayon de 1,6 km, 2 fois par jour), immunité contre les sorts de *sommeil, charme, froid, terreur* et *immobilisation*; RM 65%; TA M (1,80 m de haut); NM stable (11); Int Élevée (14); AL CM; PX 13000.

13. Bibliothèque du Livre de Mort

Des années de vol et de pillages parmi les tombeaux et les bibliothèques en ruine des anciens mages aganoniens ont permis à Néo de se monter sa propre bibliothèque, riche d'une centaine d'ouvrages. La plupart des livres traitent de nécromancie et autres sujets ésotériques que seul un magicien pourrait comprendre. Certaines de ces sources contribuent à augmenter l'étendue des connaissances de Néo dans l'art de la nécromancie. Chaque livre entreposé ici a une valeur de 4d6 + 6 po, mais tout mage intéressé par la nécromancie y trouvera certainement des informations extrêmement utiles.



Section douze : Sous-marin

Si les géants des récifs et les krakens décrits dans cette section ne conviennent pas à votre scénario, remplacez-les par n'importe quelles races qui s'avéreraient plus appropriées.



Sous la mer

Existe-t-il une seule ville qui puisse se comparer à Port Tempête? Nichée en bordure de la mer, elle participe au féroce commerce des perles grâce aux efforts de la Guilde des plongeurs. Ces revenus s'ajoutent à ceux de la vente des objets provenant de la Cité Noyée, cette fois-ci grâce au travail des membres de la Guilde des récupérateurs. De plus, Port Tempête est inondée de produits de luxe comme seule une ville portuaire peut l'être : minerai de néphélium apporté par voie terrestre par les caravanes naines, rares fourrures de Juluda des nations barbares du sud, épices d'hiver expédiées depuis les Steppes Sinistres du Nord et jouets enchantés et armes du Lointain Moran, arrivés par galions elfiques. Occasionnellement, des bateaux en provenance des Îles du Butin jettent l'ancre à Port Tempête et viennent échanger leurs gains mal acquis contre du vin et de la débauche.

Tout près, l'Atoll du Géant abrite une communauté de géants des récifs; c'est seulement dans les bazars de Port Tempête que l'on peut les apercevoir, vendant leurs marchandises particulières (fruits de mer de toutes sortes, équipement ésotérique et perles). Récemment, la compétition pour le contrôle des meilleurs bancs perliers et des territoires de récupération dans la Cité Noyée a donné lieu à quelques escarmouches. Cependant, juste au moment où il semblait que de réelles hostilités étaient sur le point d'éclater, apparurent des signes annonciateurs d'un empire sous-marin malfaisant en pleine expansion, telle une marée rouge.

Ixitxachitl, trolls marins et une puissance secrète encore plus forte menacent les deux communautés à la fois. Le commerce avec les nations lointaines a cessé, les bancs de perles sont décimés et de sombres dangers ont envahi des sections de la Cité Noyée qui étaient pourtant reconnues comme sûres quelques mois auparavant. Rapidement, les bonnes relations entre Port Tempête et l'Atoll du Géant ont repris, mais nombreux sont ceux qui se demandent si cette alliance sera suffisante pour arrêter les machinations de cette puissance aquatique invisible, bien déterminée à dominer complètement la mer.

Géomorphe fondateur sous-marin

Le géomorphe fondateur sous-marin est une large section transversale d'une région côtière "universelle", faisant partie d'une île ou d'un grand continent. Les aires numérotées décrites ci-dessous représentent de grandes catégories "génériques" qui peuvent mettre l'accent sur l'interface terre-mer ou sur l'interaction entre des organismes terrestres et aquatiques.

1. La terre ferme

Comme mentionné précédemment, cette masse de terre peut être une île ou un continent, abritant des nations civilisées ou des tribus primitives de demi-humains, selon ce qui convient le mieux à votre scénario. De plus, le climat pourrait varier de tropical luxuriant à désertique et aride, ou n'importe quoi entre les deux. Sous des climats plus rudes, les résidants de la terre ferme sont souvent très dépendants de la mer pour leur nourriture. De même, toute civilisation développée située près de la mer profite de ses ressources naturelles en poissons et autres (empiétant probablement ainsi sur les territoires de races adaptées à la mer).

2. Communauté de pêcheurs

Cette communauté générique peut être aussi petite qu'un village ou aussi vaste qu'une ville portuaire, selon les besoins de votre campagne. La présente description se veut aussi vague que possible, pour que vous puissiez y insérer la ville de votre choix. Si celle-ci est de petite dimension, l'exploitation des eaux environnantes pour la pêche et le commerce des perles est probablement assez réduite et n'implique qu'une petite flottille de bateaux de pêche. Si elle est plus vaste, son impact sur les ressources de la mer sera plus marqué, surtout si la communauté



dispose d'une flotte de chalutiers, d'une guilde de plongeurs et d'une guilde de récupérateurs.

Peu importe l'importance de l'agglomération, elle représente une opportunité de commercer avec d'autres cultures provenant de côtes éloignées ou de très loin à l'intérieur des terres. Les cités portuaires constituent de véritables melting-pots culturels et des endroits fantastiques pour faire de l'argent rapidement. Bien entendu, là où se trouve l'argent, la pègre n'est jamais loin, espérant profiter du succès des plus riches. Au sein d'une communauté côtière, cela implique la possibilité de raids de pirates.

3. Embouchure de la rivière

Une rivière assez importante se jette dans la mer, créant une zone riche en nutriments, où la vie marine est abondante et la pêche toujours bonne. C'est pourquoi les pêcheurs de la communauté voisine fréquentent ces eaux le plus souvent possible.

Les requins et autres prédateurs fréquentent aussi ces lieux où la concentration de proies est élevée. L'endroit peut donc être assez dangereux pour le malheureux qui passe par-dessus bord et pour n'importe quel plongeur qui tenterait de récolter les perles des riches bancs perliers du récif corallien. De façon générale, chaque fois qu'un habitant de la surface entre dans ces eaux, il y a 35% de probabilité qu'un groupe de 1d4 requins s'en aperçoive et se rapproche dans l'espoir de déjeuner. De plus, pour chaque tour passé par des plongeurs sous l'eau, il y a 20% de probabilité qu'un groupe additionnel de 1d4 requins vienne aussi faire un tour.

Requins (2d20) : CA 6; VD Ng 24; DV 7; pv 27 chacun; TAC0 13; #AT 1; Dég 3d4 (morsure); TA G (3 m de haut); NM moyen (10); Int aucune (0); AL N; PX 420 chacun.

4. La Cité Noyée

Un cataclysme depuis longtemps oublié (ou le passage du temps) a noyé une agglomération dans ces profondeurs salées. Ces ruines constituent à elles seules un donjon : plongeurs et récupérateurs en eaux profondes, de la communauté voisine, viennent dans ces eaux pour leur plaisir ou leur profit.

N'hésitez pas à substituer à cette Citée Noyée une autre ruine submergée de votre choix ou référez-vous aux suggestions apparaissant dans les descriptions des géomorphes d'une ruine/tombe, à la page 56. Il est assez simple d'y remplacer l'air par de l'eau et d'ajouter une race sous-marine (comme les locathahs et les kuo-toas). De la même façon, le géomorphe focal d'une ruine/tombe peut être incorporé dans un cadre sous-marin en représentant, par exemple, un espace encore isolé de l'eau de mer et rempli d'air ou des tombeaux submergée où les morts marchent sans se soucier de leur environnement aquatique.

5. Caves marines

Des passages naturels conduisant à des cavernes submergées s'ouvrent parfois sur le fond de l'océan et de la plate-forme continentale. Les géomorphes sous-marins s'avèrent idéaux pour concevoir une série de cavernes submergées mais, comme toujours, vous pouvez leur substituer d'autres géomorphes.

En plus de constituer un immense donjon sous-marin, les cavernes marines exceptionnellement profondes peuvent être le repère d'une immense créature de mer fort dangereuse appréciant d'avoir un accès rapide à l'eau libre. Ceux qui s'aventurent trop près de l'ouverture de telles cavernes risquent d'attirer son attention.

6. Communauté de géants des récifs

Ces géants aquatiques entretiennent une colonie construite sur un récif de corail, à moitié au-dessus et à moitié au-dessous de la surface. Une fois de plus, bien que la quantité d'informations qui pourrait être présentée ici soit très grande, le manque de place oblige à ne décrire que quelques-uns des éléments du paysage.

Si vous le souhaitez, les géomorphes d'un château peuvent facilement être utilisés pour la portion de la communauté de géants située au-dessus de la surface, en en modifiant évidemment l'échelle et les habitants. La portion se trouvant sous la surface contient principalement des jardins perliers et des couvoirs de poissons. Ces derniers sont élevés afin de fournir les géants, à la fois en nourriture et en produits dérivés utiles. Le jardin perlier procure aux géants une monnaie d'échange utilisable autant à l'intérieur de leur communauté qu'avec les autres races terrestres ou marines.

La proximité avec la communauté de pêcheurs ouvre la porte aux échanges entre les deux groupes, sur une base amicale ou hostile, selon ce qui convient le mieux à votre scénario.

Géant des récifs : CA 0 (-4 lorsqu'il porte une armure noble); VD 15, Ng 12; DV 18; pv 72 chacun; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d10 ou 2d10 + 10 (trident géant); AS lance des rochers (portée de 318 mètres au-dessus de la surface, infligent 3d10 points de dégât), tourbillon (tourner sur lui-même dans l'eau requiert que toutes les créatures située à 9 mètres et moins de distance réussissent un test de Force, auquel cas elles ne subissent que 2d8 points de dégâts, alors qu'en cas d'échec, elles subissent 2d10 points de dégât additionnels); DS immunité contre toute attaque basée sur l'eau; TA É (4,85 m de haut); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NB; PX 13000 chacun.

Géomorphe focal sous-marin

Le géomorphe focal sous-marin prend place évidemment loin sous la surface d'un grand lac, d'une mer ou d'un océan. Il représente une ruine submergée qui sert maintenant de siège à l'empire aquatique d'un kraken malfaisant. Comme toujours, vous pouvez utiliser toutes, quelques-unes ou aucunes des particularités qui vous sont présentées et modifier l'histoire de manière à ce qu'elle s'ajuste mieux à votre propre campagne.

7. Entrée

D'anciennes colonnes, maintenant recouvertes de sel, gardent l'entrée d'une ville préhistorique ayant été détruite et coulée par un cataclysme d'origine inconnu. Ce qu'il en reste aujourd'hui (quelques salles encore en bon état) et des cavernes sous-marines ont été choisis par un kraken pour en faire sa base.

Dans les eaux libres de la mer, ce monstrueux kraken contrôle une large portion du monde sous-marin, un empire malfaisant constitué de plusieurs races disparates, y compris des ixitxachitls et plusieurs grandes tribus de trolls marins. La seule chose qui limite son empire, c'est la communauté de géants des récifs décrite



pour le géomorphe fondateur (ou une autre puissante race sous-marine si vous n'utilisez pas cette description ou ce géomorphe), qui vient tout juste de s'approprier une large portion du territoire restant. Une guerre territoriale est donc en train de se dessiner.

Six trolls d'eau salée (appelés aussi maigrichons marins) gardent l'entrée de cette ruine. Ce sont des guerriers vicieux, capables de se débarrasser de la plupart des intrus eux-mêmes, mais, le cas échéant, les huit tentacules du kraken (décrit dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX sous Calmar, géant) se prolongeant depuis la salle suivante et reposant sur le plancher, peuvent intervenir. Lorsqu'ils sont immobiles, les tentacules ressemblent beaucoup à de simples crêtes du fond marin et pourraient passer inaperçus, du moins, jusqu'à ce qu'ils entrent en action pour aider les trolls. S'il le désire, le kraken peut entraîner des aventuriers capturés par ses tentacules à travers le portail, jusqu'à la pièce voisine pour les dévorer tranquillement avec son bec. Voyez l'aire 8 pour les caractéristiques complètes du kraken.

Comme si les trolls et les tentacules ne suffisaient pas, tout combat qui s'étend sur plus de 4 rounds alerte 1d4 + 4 ixitxachitls de l'aire 9, qui s'empressent de venir aider à défendre la ruine. Les ixitxachitls arrivent après 1d4 rounds additionnels.

Troll d'eau salée (6) : CA 2; VD 3, Ng 12; DV 6 + 12; pv 44 chacun; TAC0 13; #AT 3; Dég 1-4/1-4/1d8+8 (griffe/griffe/morsure); AS les membres séparés du corps sont capables d'actions indépendantes; DS régénération (3 pv/round dans l'eau salée); FP feu, acide; TA G (3 m de haut); NM champion (16); Int faible (6); AL CM; PX 1400 chacun.

8. Repère du kraken

Allongé dans la plus grand partie de ce hall submergé se trouve le corps distendu du kraken, souverain de ce royaume sous-marin. La plupart de ses sujets n'ont même pas remarqué qu'ils sont gouvernés par un kraken et, parmi ceux qui le savent, bien peu s'aventurent à avoir un entretien privé avec lui.

Le kraken n'a pas de nom. Pour ses laquais, il est connu sous le nom de Maître. Pour les rares qui connaissent son existence, il est simplement le Kraken. Ici dans les profondeurs, il s'attribue lui-même le prénom de Bob.

Il souhaite régner un jour sur le fond de la mer tout entier et sa meilleure arme est le secret de son existence. C'est pourquoi, il utilise d'autres races et des êtres puissants comme marionnettes pour servir ses propres plans. En ce moment, son désir d'expansion se trouve stoppé par les puissants géants des récifs et il réfléchit au problème pendant de nombreuses heures par jour, échafaudant moult plans de meurtres et de destruction contre les géants récalcitrants.

Le kraken essaie de tuer sauvagement tout individu ou groupe étranger qui fait irruption dans son sanctuaire sans être annoncé. Si une telle chose arrive, tous les ixitxachitls restants (dans l'aire 9) et les trolls (dans l'aire 5) viendront à son aide après 1d4 rounds.



Bien que le kraken n'ait pas un réel usage personnel des trésors et des objets magiques, dérisoires à ses yeux, il s'est aperçu que leur accumulation lui était très utile pour faire avancer ses projets. Aussi, ceux qui fouilleront à travers les débris à l'arrière du hall trouveront probablement ce butin, comprenant, entre autres, quelques objets magiques de puissance modérée (appropriés à votre campagne).

Calmar, kraken : CA 5/0; VD Ng 3, Jet 21; DV 20; pv 150; TAC0 5; #AT 9 (tentacule barbelé x 2/tentacule x 6/bec); Dég 3d6 (x 2)/2d6 (x6)/7d4; AS constriction, sorts; DS encre empoisonnée, pas affecté par la corne de conque des tritons; TA T (33 m de long); NM fanatique (18); Int génie (20); AL NM; PX 22000 chacun.
Notes : Les tentacules barbelés du kraken ne sont pas constrictifs, mais les six tentacules normaux enserrent leurs victimes, infligeant 3d6 points de dégât chaque round (après les dégâts initiaux) jusqu'à ce qu'elles se libèrent. Un humanoïde peut n'avoir aucun bras prisonnier (01-25%), un seul bras (26-50% gauche ou 51-75% droit) ou les deux (76-100%). Lorsque qu'une victime est prise dans l'un de ces tentacules, elle ne peut jeter un sort. Elle peut attaquer le tentacule avec un malus de 3 si un de ses bras est coincé et un malus de 1 si ses deux bras sont libres. Sectionner un tentacule requiert 18 points de dégât (CA 5).

Si quatre tentacules ou plus ont été sectionnés, le kraken peut cracher un nuage d'encre empoisonnée de 24 mètres de haut, 24 mètres de large et 36 mètres de long. Ceux qui se retrouvent dans ce nuage prennent 2d4 points de dégâts par round. Le nuage se dissipe en 1d4 + 1 rounds.

S'il le veut, le kraken peut créer une bulle d'air (comme le sort du même nom) en forme de sphère de 108 mètres de diamètre ou une hémisphère de 216 mètres de diamètre.

Sorts (1/round, à volonté) : *lueur féerique* (durée jusqu'à 8 heures), *contrôle de la température* (de manière continuelle, dans un rayon de 36 mètres), *contrôle des vents* (1 fois par jour), *conjuration du climat* (1 fois par jour), *conjuration des animaux III* (poissons seulement, 3 fois par jour).

9. Cloître

Un groupe de prêtres ixitxachitls réside dans cette caverne submergée. Ils servent la volonté de leur dieu malfaisant (et approprié à votre campagne) qui, à son tour, croit que sa sphère d'influence ne peut que tirer profit de l'aide qu'ils apportent au kraken pour étendre son empire sous-marin.

Bien que les ixitxachitls soient ses serviteurs, le monstre les traite beaucoup mieux que ses esclaves ou que les maigrichons, car leur magie de prêtres et leurs idées sont des atouts indéniables pour la réalisation de ses plans.

Normalement, la routine quotidienne des ixitxachitls comprend de longues méditations, interrompues seulement par une ou deux sessions de discussion avec le kraken dans son hall. Lors de ces sessions, ils préparent leurs plans à long terme et organisent des missions d'espionnage et de capture d'otages. S'il reste du temps, ils peuvent quitter le cloître pour chasser ou contrôler les défenses. Si des envahisseurs pénètrent dans cette pièce, ils y trouveront normalement 1d10+10 ixitxachitls (à moins que quelques-uns ne se soient portés à la défense du kraken), prêts à les détruire à coups de vicieuses morsures et de sorts.

Les ixitxachitls résidant ici possèdent un petit butin enseveli sous le sable, mais il ne s'élève pas à plus du quart de ce qu'il devrait normalement être (trésor de type P, R, S) parce que le kraken en prélève la plus grand part pour financer la croissance de son empire.

Ixitxachitl, C5 (1d10+10) : CA 6; VD Ng 12; DV 5 + 5; pv 33 chacun; TAC0 15; #AT 1; Dég 1d10 + 2 (morsure); AS sorts; TA M (1,90 m d'envergure des nageoires); NM élite (13); Int élevée (14); AL CM; PX 650 chacun.

Sorts : 1er - *blessures légères, effroi, injonction*; 2ème - *charme-personnes ou mammifères, discours captivant, immobilisation des personnes* ; 3ème *malédiction*.

10. Prison

Les six pièces situées juste au-delà de ce corridor servent de geôles pour le kraken (et parfois de garde-manger). Le monstre conserve une atmosphère respirable à certaines de ces cellules pour garder vivants les habitants de la surface qui y sont enfermés. Il y a actuellement 1d4 humains détrempés dans chaque pièce circulaire contenant de l'air, tel qu'indiqué sur la carte. Ces humains possèdent des capacités et des niveaux appropriés à votre campagne - sinon, considérez-les comme de niveau 0.

Les trois pièces carrées sont utilisées pour détenir les captifs capables de respirer sous l'eau. Actuellement, l'une d'entre elles emprisonne un géant des récifs capturé lors d'un raid récent. Il est maintenu sous l'influence du poison d'une raie manta pour demeurer soumis. Les caractéristiques des géants des récifs apparaissent à la page 62.

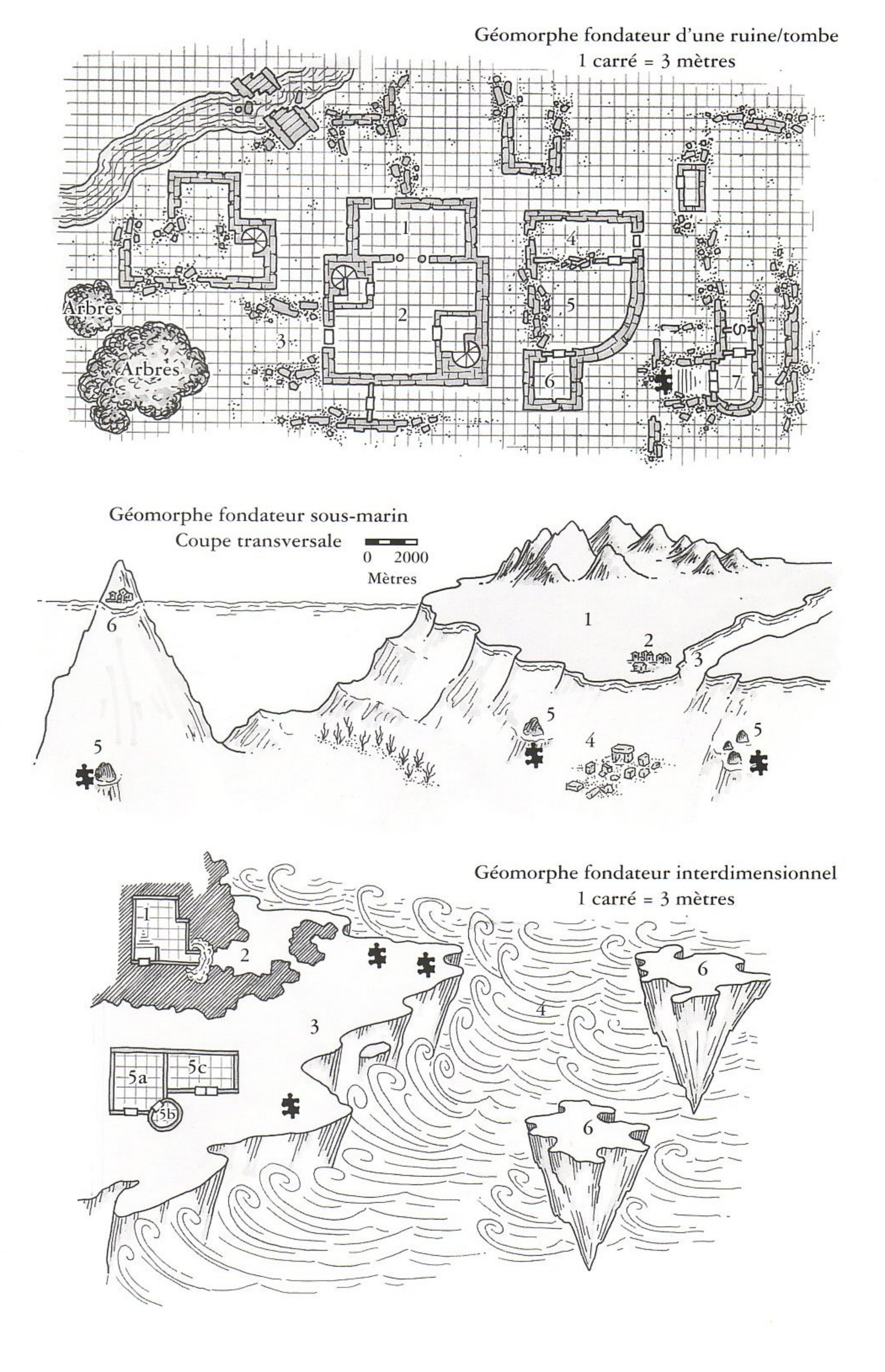
Il y a trois geôliers ixitxachitls en permanence dans le corridor. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des ixitxachitls décrits à l'aire 9.

11. L'arme secrète

À l'intérieur de cette sombre tanière d'eau croupissante et huileuse se trouve l'un des secrets les mieux gardés du kraken. Comme cadeau, le dieu malfaisant que sert le kraken (le même que celui des prêtres ixitxachitls) lui a donné un ixitxachitl vampire majeur. Tel que décrite ci-dessous, cette créature possède des pouvoirs vampiriques supérieurs à ceux des créatures courantes de ce type.

Ce monstre énorme flotte librement au centre de sa caverne où la lumière ne pénètre jamais (grâce à deux sorts de *ténèbres, rayon de 5 mètres*, placés au centre de la pièce). Lorsque le kraken le lui demande, l'ixitxachitl vampire majeur jaillit soudainement, tel un cauchemar, pour répondre à ses désire. Sinon, il ne sort pas de sa torpeur à moins que d'inconscients aventuriers ne le dérangent, auquel cas il défend sa tanière avec d'évidentes intentions meurtrières.

Ixitxachitl vampire majeur, descendant mineur : CA 6; VD Ng 12; DV 10 + 10; pv 79; TAC0 9; #AT 1; Dég 6d4 (morsure); AS absorption d'énergie (la morsure draine 2 niveaux d'expérience); DS régénération (3 pv/round), arme magique +1 (ou mieux) pour toucher, capable de se transformer en courant d'eau glaciale (VD Ng 24); RM 35%; TA É (6 m d'envergure des nageoires); NM élite (13); Int élevée (14); AL CM; PX 8000.


Géomorphe fondateur d'une ruine/tombe
1 carré = 3 mètres
Arbres
Arbres
1
2
3
4
5
6
7
S
Géomorphe fondateur sous-marin
Coupe transversale
0 2000
Mètres
1
2
3
4
5
5
5
6
Géomorphe fondateur interdimensionnel
1 carré = 3 mètres
1
2
3
4
5a
5b
5c
6
6

Advanced
Dungeons & Dragons®
Accessoire

le Guide du Constructeur de Donjons

par Bruce R. Cordell

Vous vous demandez sans doute si ce guide est fait pour vous. En un mot : oui ! Le *Guide du Constructeur de Donjons* rassemble des conseils, des trucs et des méthodes éprouvés, accumulés depuis plusieurs années, et qui faciliteront la construction de vos donjons. Les suggestions et les exemples qu'il contient vous aideront à matérialiser et détailler les ruines, les mines, les cavernes et les tombeaux nés de votre imagination.

Qu'en est-il si vous concevez déjà tous vos donjons ? Il est possible que certaines notions présentées ici soient de vieilles idées pour vous, mais même le Maître de Donjon le plus expérimenté se retrouve parfois à court de temps ou d'inspiration. Le *Guide du Constructeur de Donjons* vous permet justement de créer, en un instant, l'événement imprévu qui saura raviver l'intérêt de vos joueurs, le repaire de gobelins que vos PJ auront découvert par hasard ou cette poche dimensionnelle que vous n'aviez pas eu le temps de détailler !

Le *Guide du Constructeur de Donjons* contient les éléments suivants :

- Principes de base et conseil pour la construction de donjons.
- Des altérations qui vous permettent de "distordre" votre donjon de façon étonnante.
- Six types de donjons distincts, chacun accompagné de tableaux de thématiques et de rencontres pour vous aider à détailler votre donjon.
- Une collection de 78 géomorphes que vous pouvez photocopier, décalquer ou ajouter librement à vos propres cartes.
- L'Architecte de pièges, un processus détaillé pour créer des pièges mortels.
- L'Autodonjon, une série de tableaux qui vous permettent d'élaborer un donjon en liant des géomorphes au hasard, formant ainsi un décor unique à chaque fois.

Tous les outils sont maintenant entre vos mains.
Qu'allez-vous construire ?

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

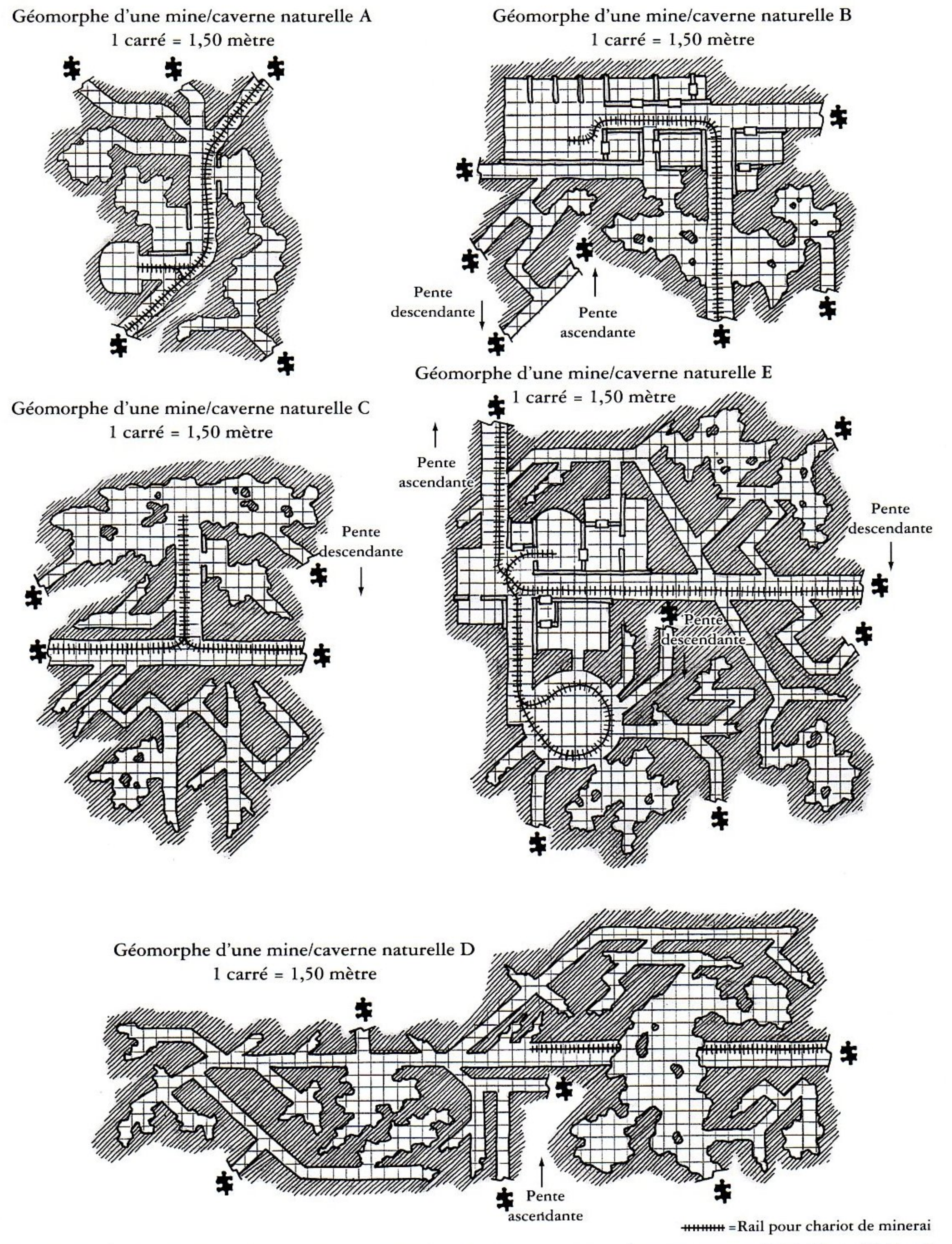
Visitez notre site web à www.descartes-editeur.com

© 1999 TSR Inc. Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc.
Tous droits réservés. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.
Traduction française © 1999 Jeux Descartes. Tous droits réservés. Imprimé au Portugal.

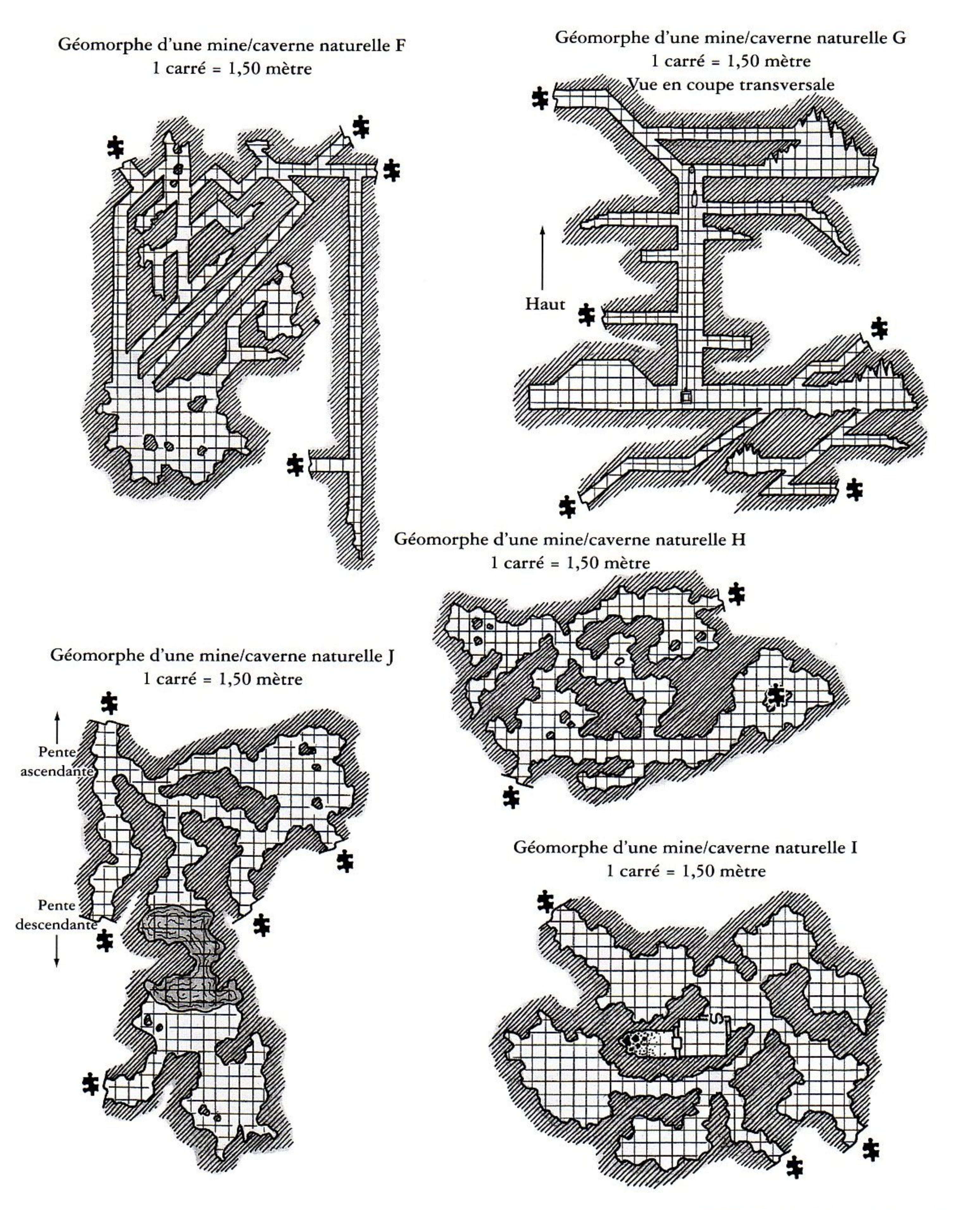
99 F - réf F9556 - ISBN : 2-7408-0199-8



Collection
de
78
géomorphes

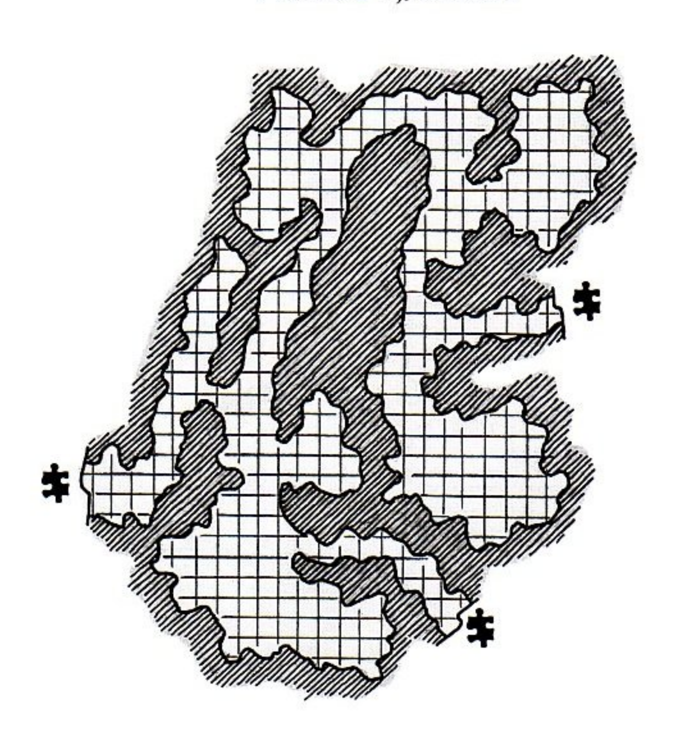


Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

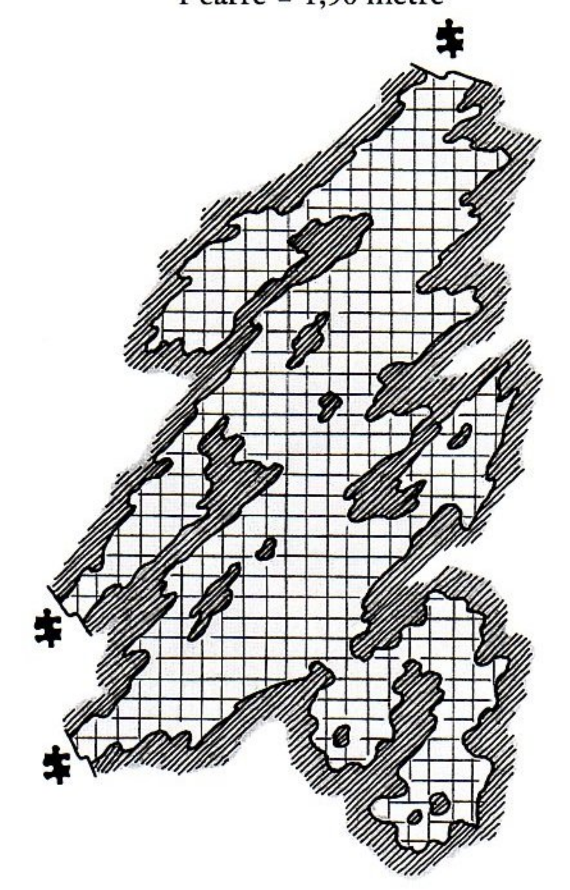


Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

Géomorphe d'une mine/caverne naturelle K
1 carré = 1,50 mètre



Géomorphe d'une mine/caverne naturelle L
1 carré = 1,50 mètre



Géomorphe focal d'une mine/caverne naturelle
1 carré = 3 mètres

7 7 7

8

14 13 10 12

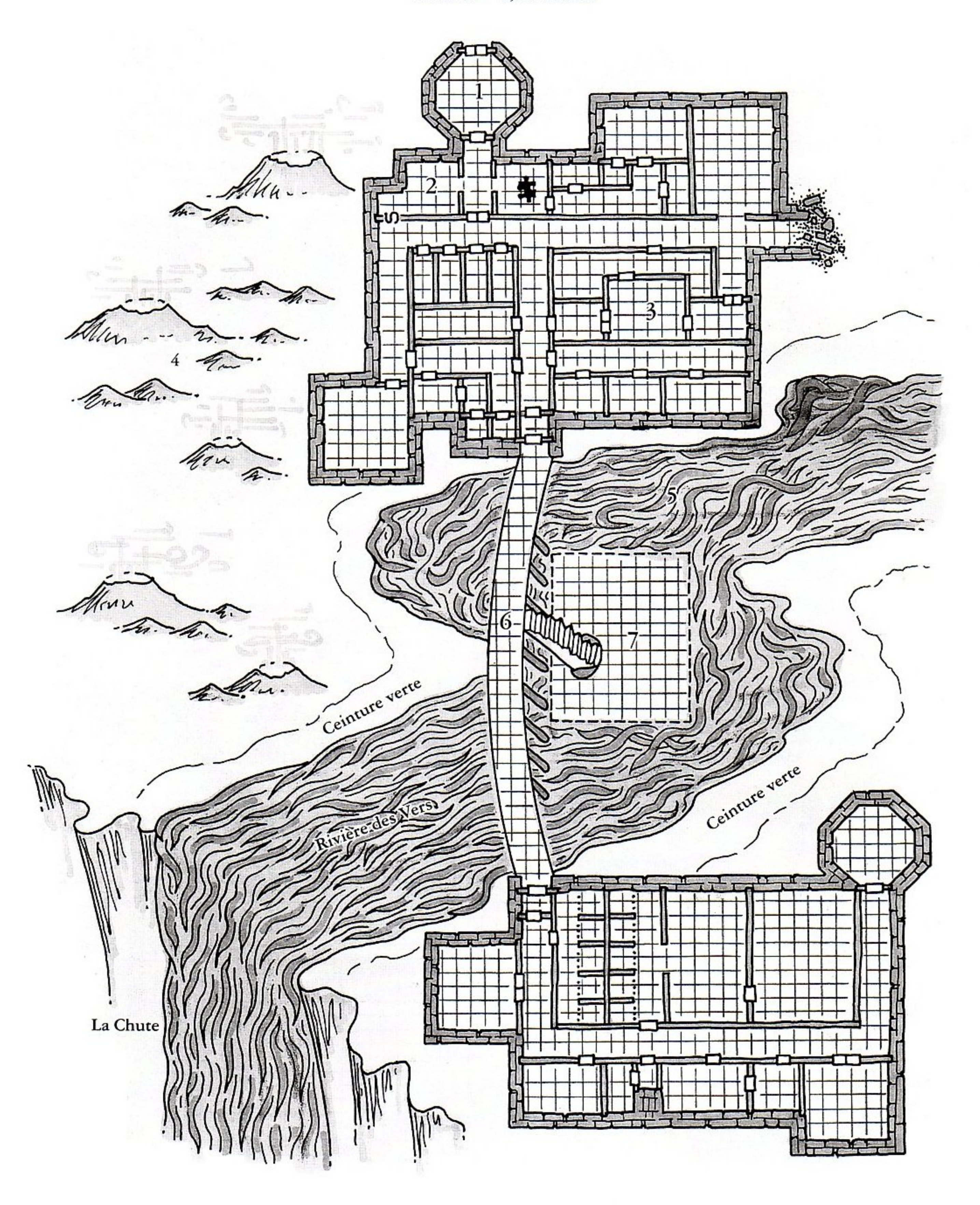
S

11

9

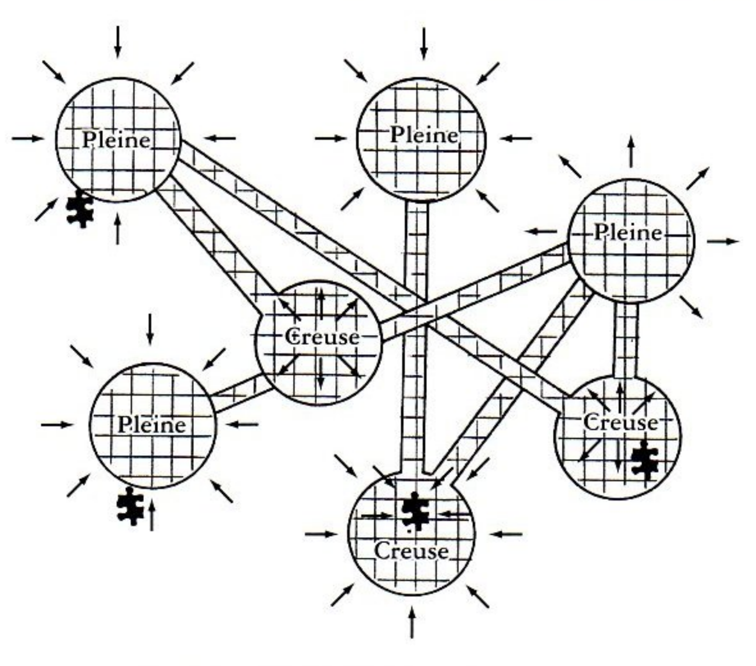
Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

Géomorphe focal interdimensionnel
986ème niveau de l'Abysse, Manoir de Tarnhem
1 carré = 1,50 mètre

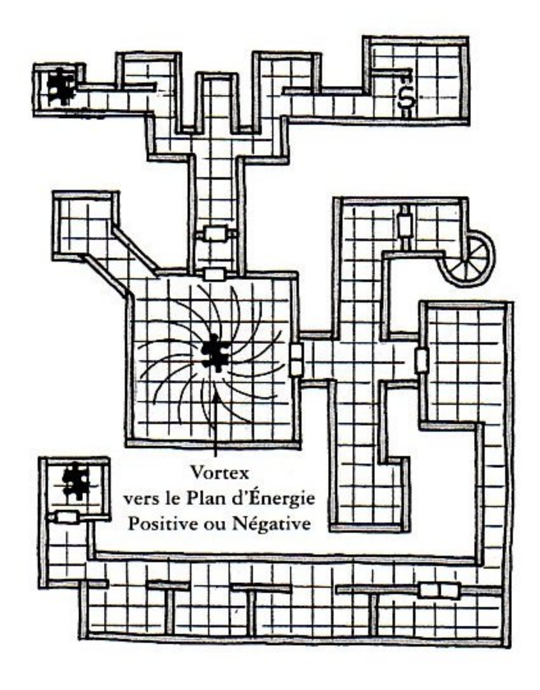


Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

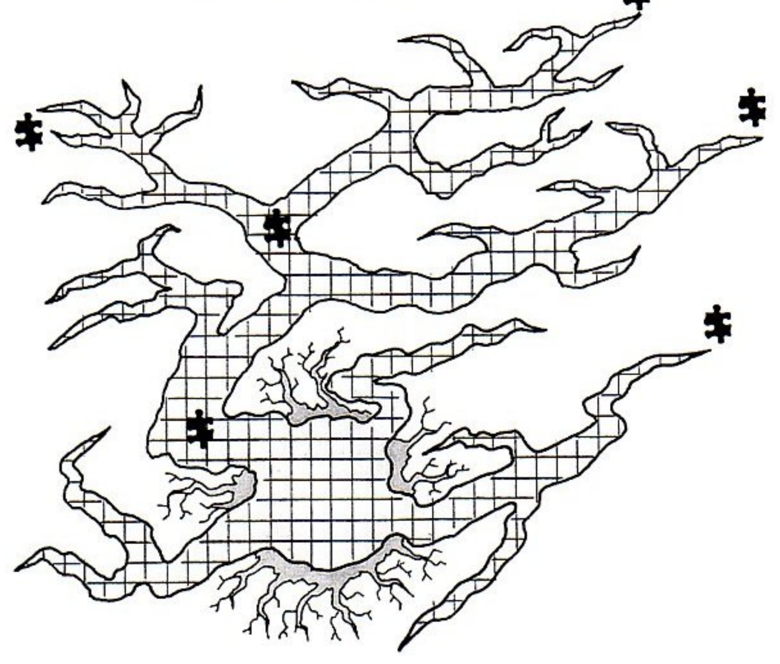
Géomorphe interdimensionnel A
Sphères flottantes
1 carré = 15 mètres ↑ = Direction de la gravité



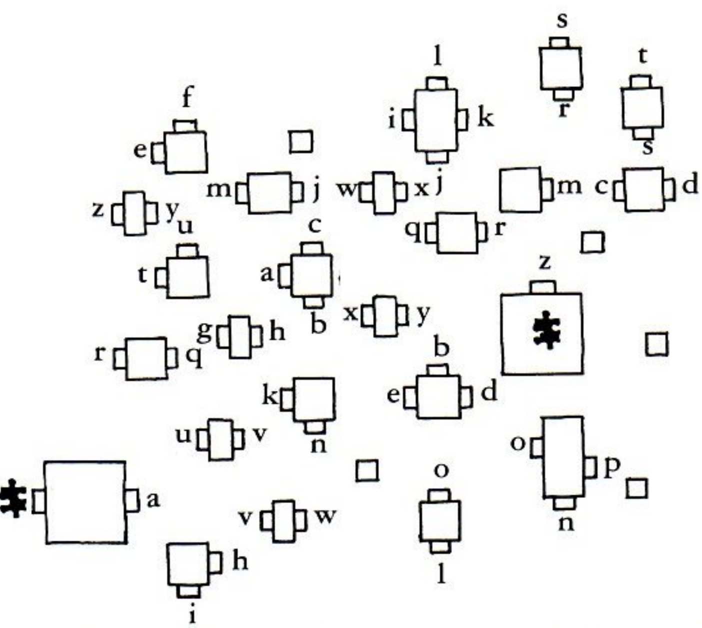
Géomorphe interdimensionnel B
1 carré = 3 mètres



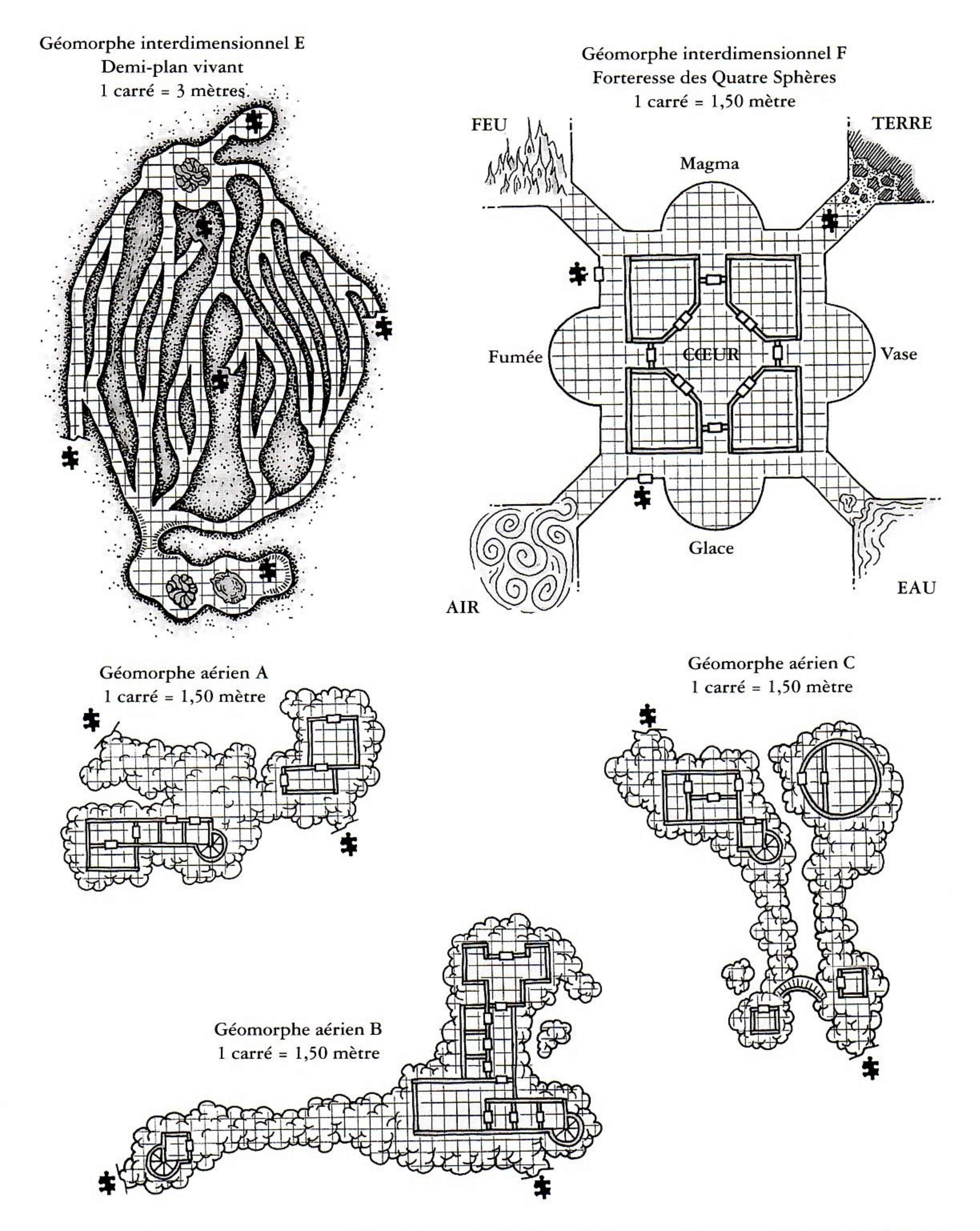
Géomorphe interdimensionnel C
Arbre planaire
1 carré = 6 mètres



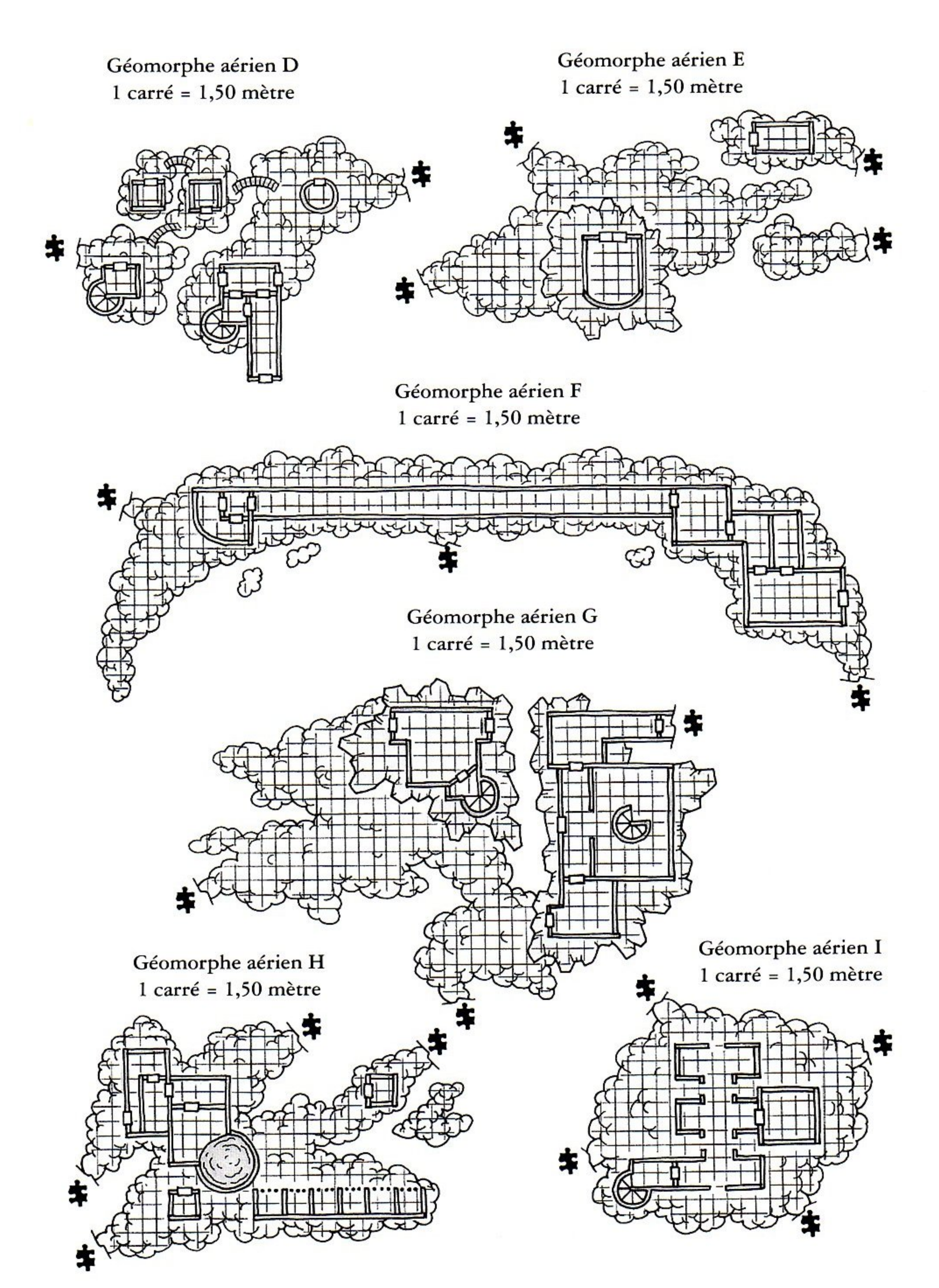
Géomorphe interdimensionnel D
Labyrinthe de portails
(Dessus des monolithes antimagiques)
1 carré = 3 mètres



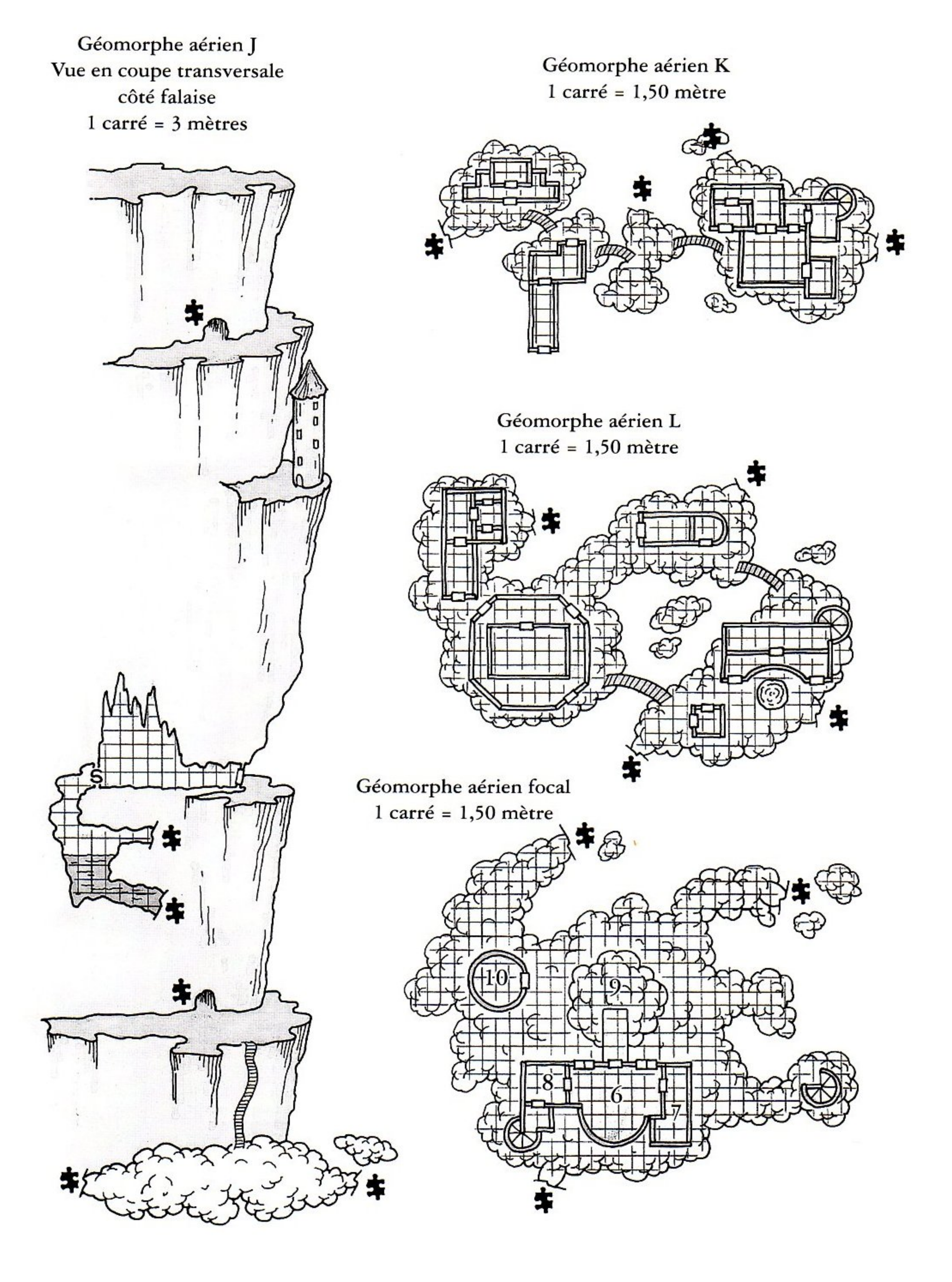
Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



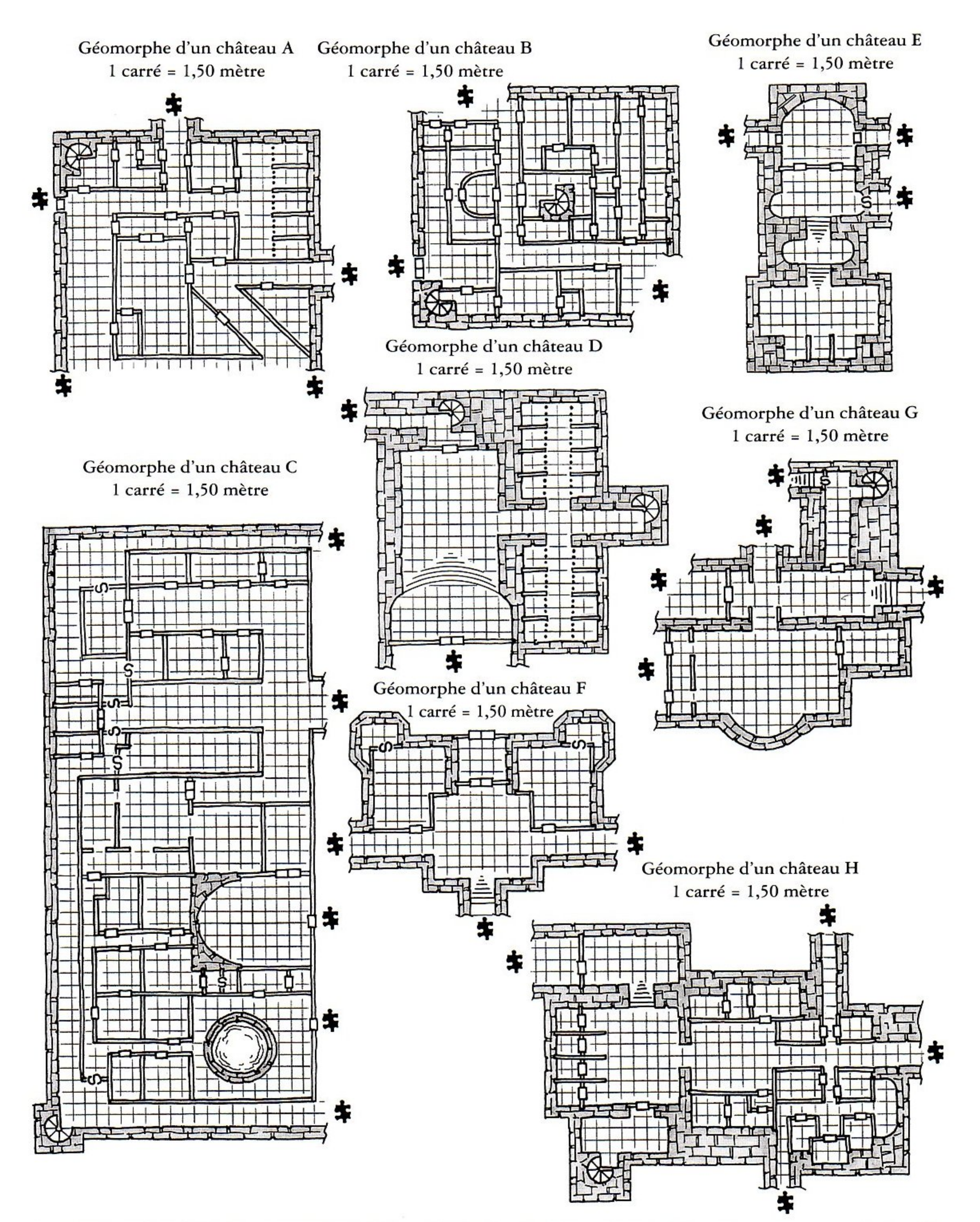
Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

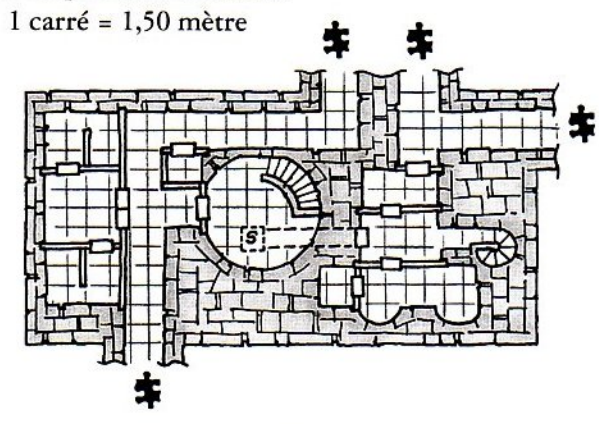


Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

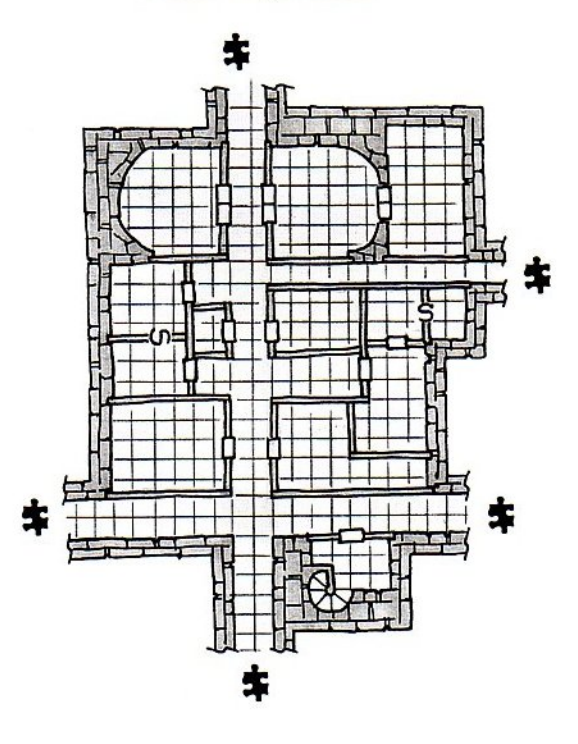


Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

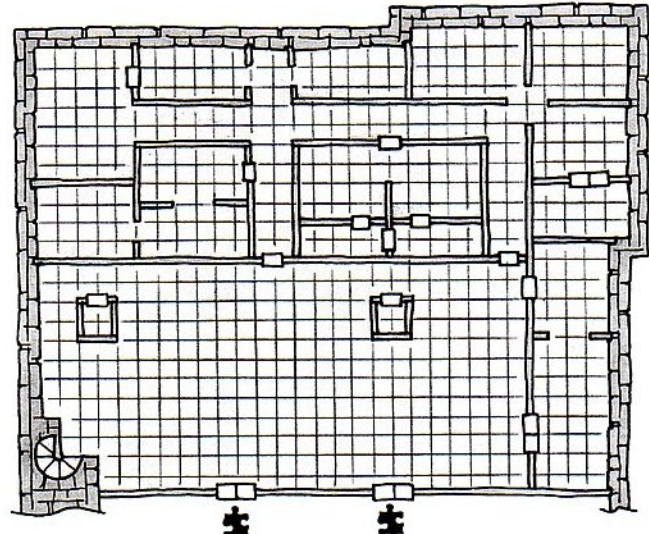
Géomorphe d'un château I
1 carré = 1,50 mètre



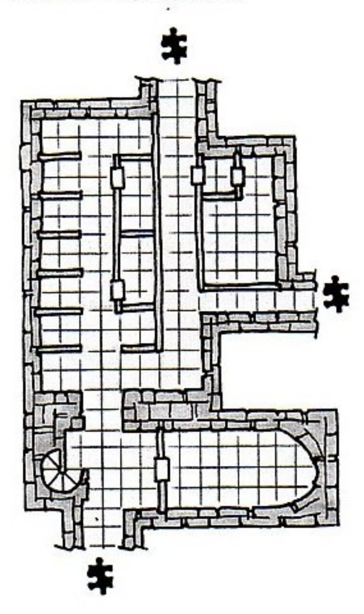
Géomorphe d'un château J
1 carré = 1,50 mètre



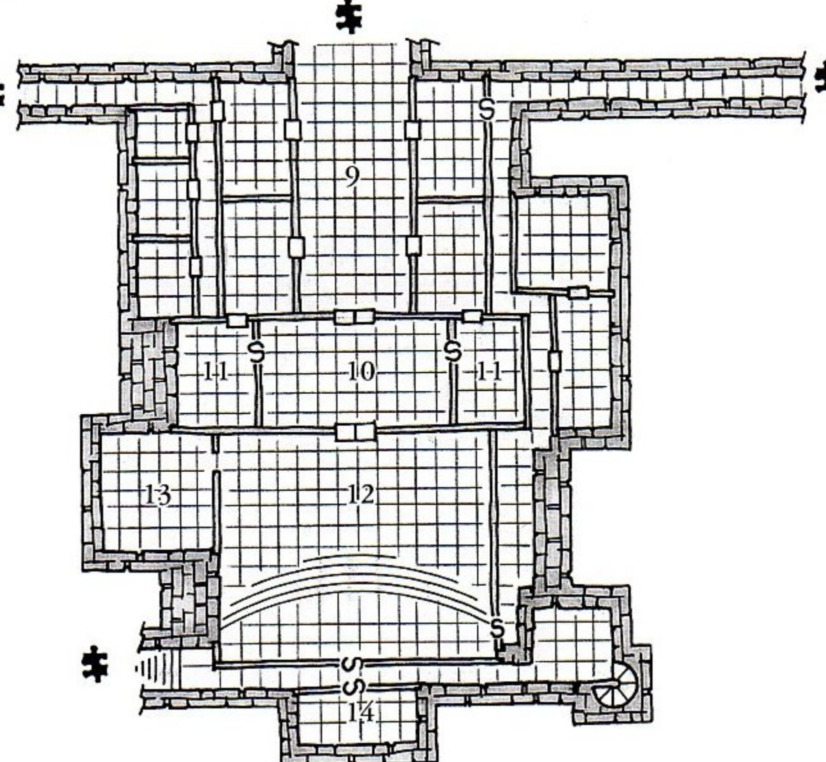
Géomorphe d'un château K
1 carré = 1,50 mètre



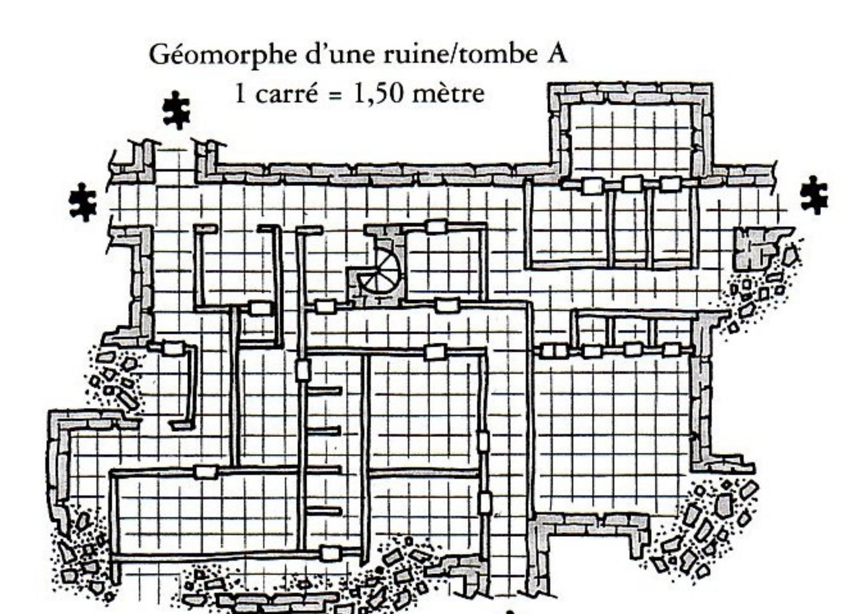
Géomorphe d'un château L
1 carré = 1,50 mètre

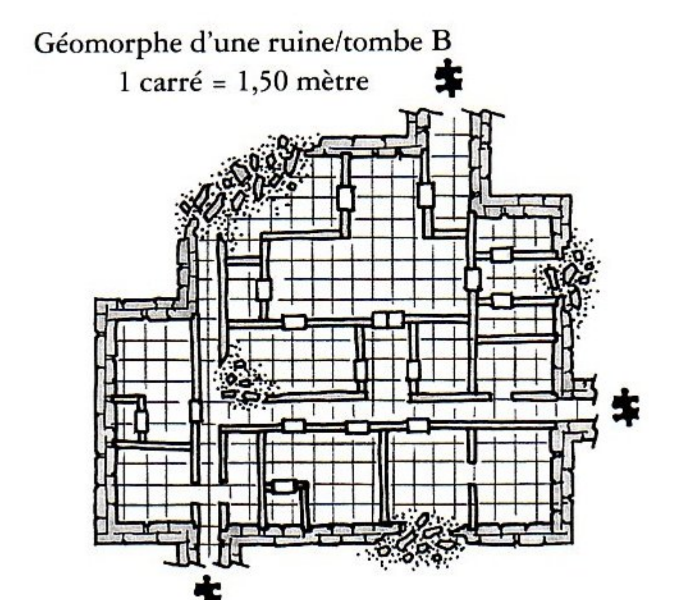


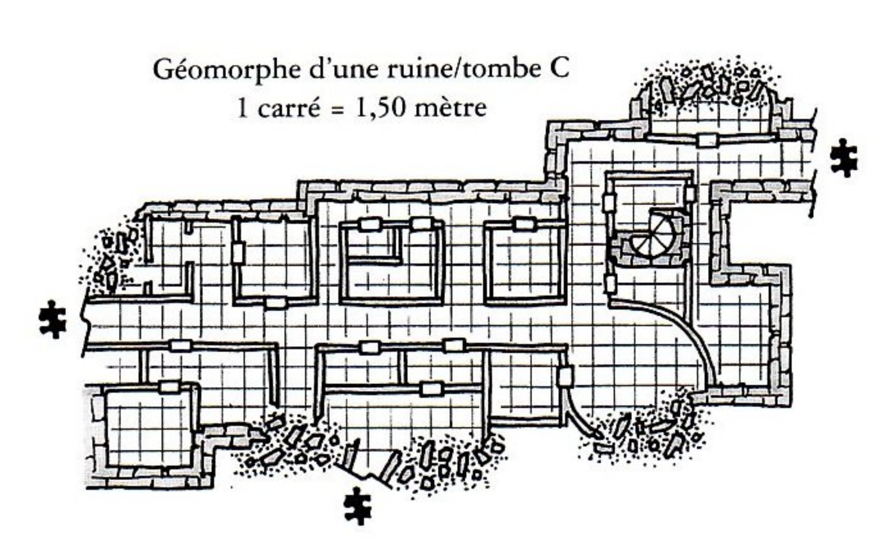
Géomorphe focal d'un château
1 carré = 1,50 mètre

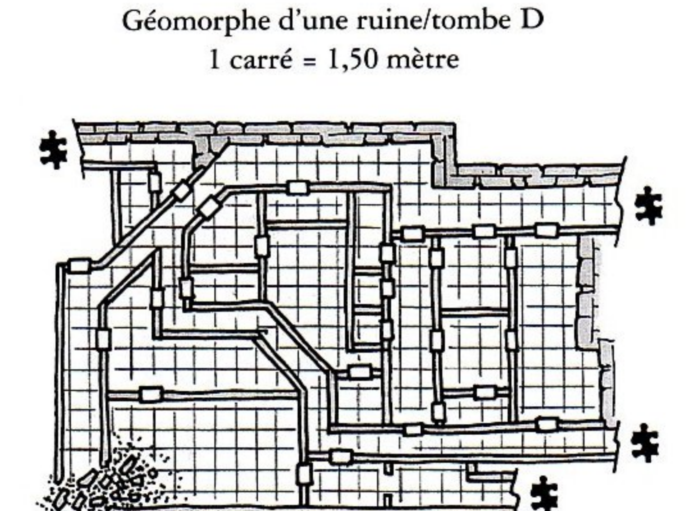


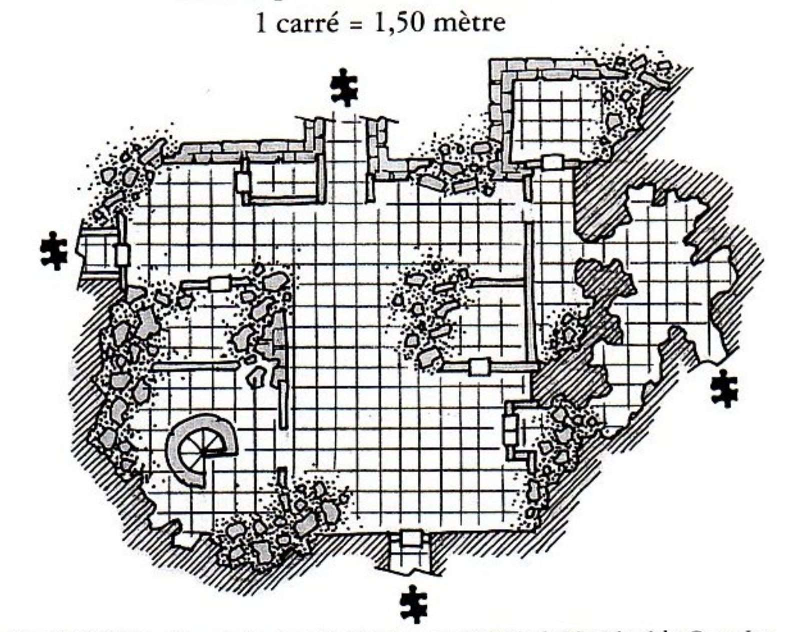
Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



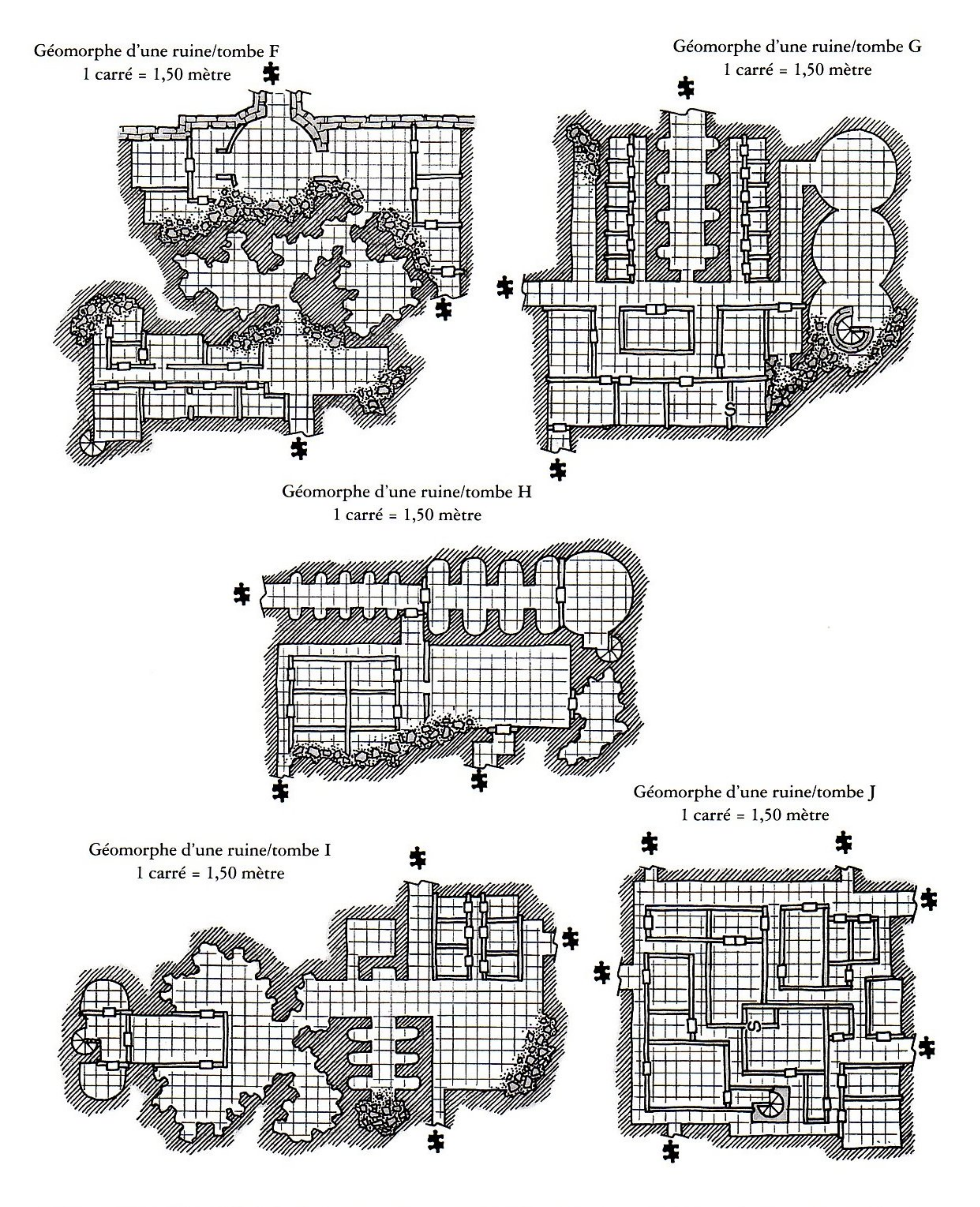








Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

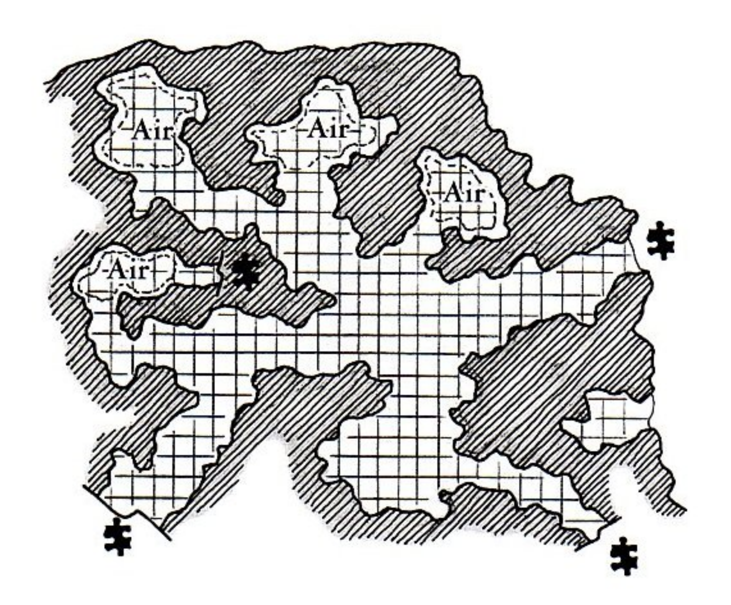
Géomorphe d'une ruine/tombe K
1 carré = 1,50 mètre

Géomorphe d'une ruine/tombe L
1 carré = 1,50 mètre

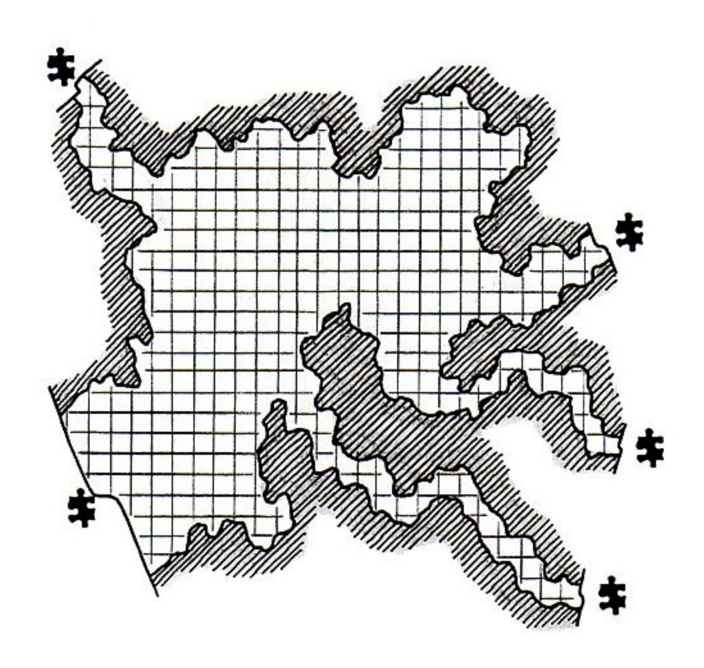
Géomorphe focal d'une ruine/tombe
1 carré = 1,50 mètre

Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

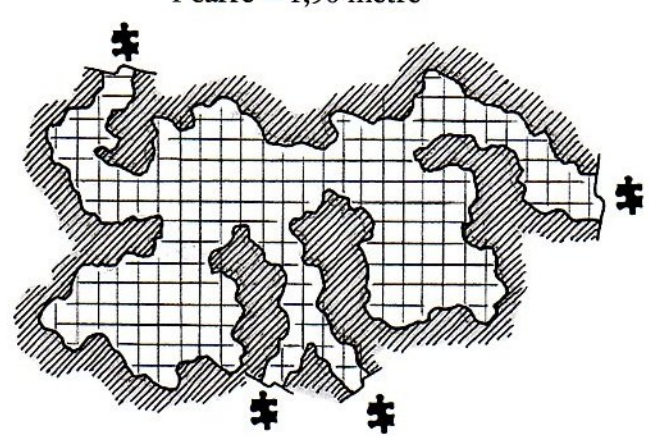
Géomorphe sous-marin A
1 carré = 1,50 mètre



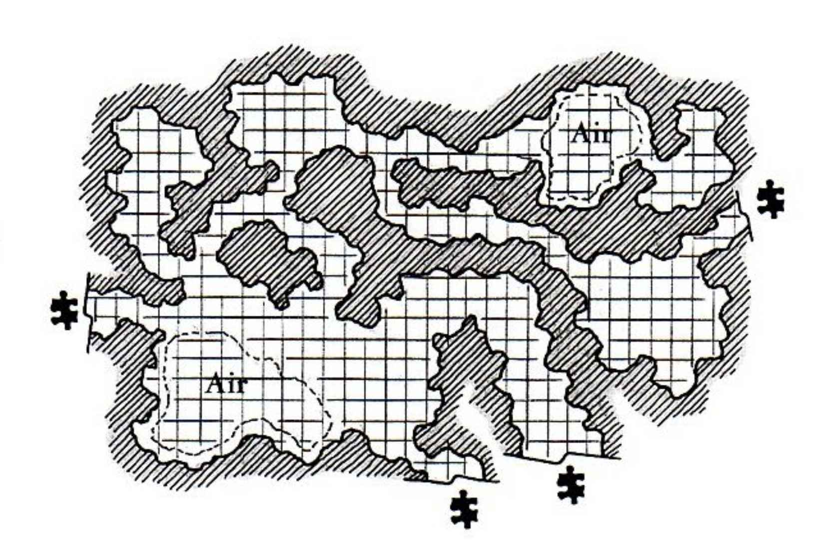
Géomorphe sous-marin B
1 carré = 1,50 mètre



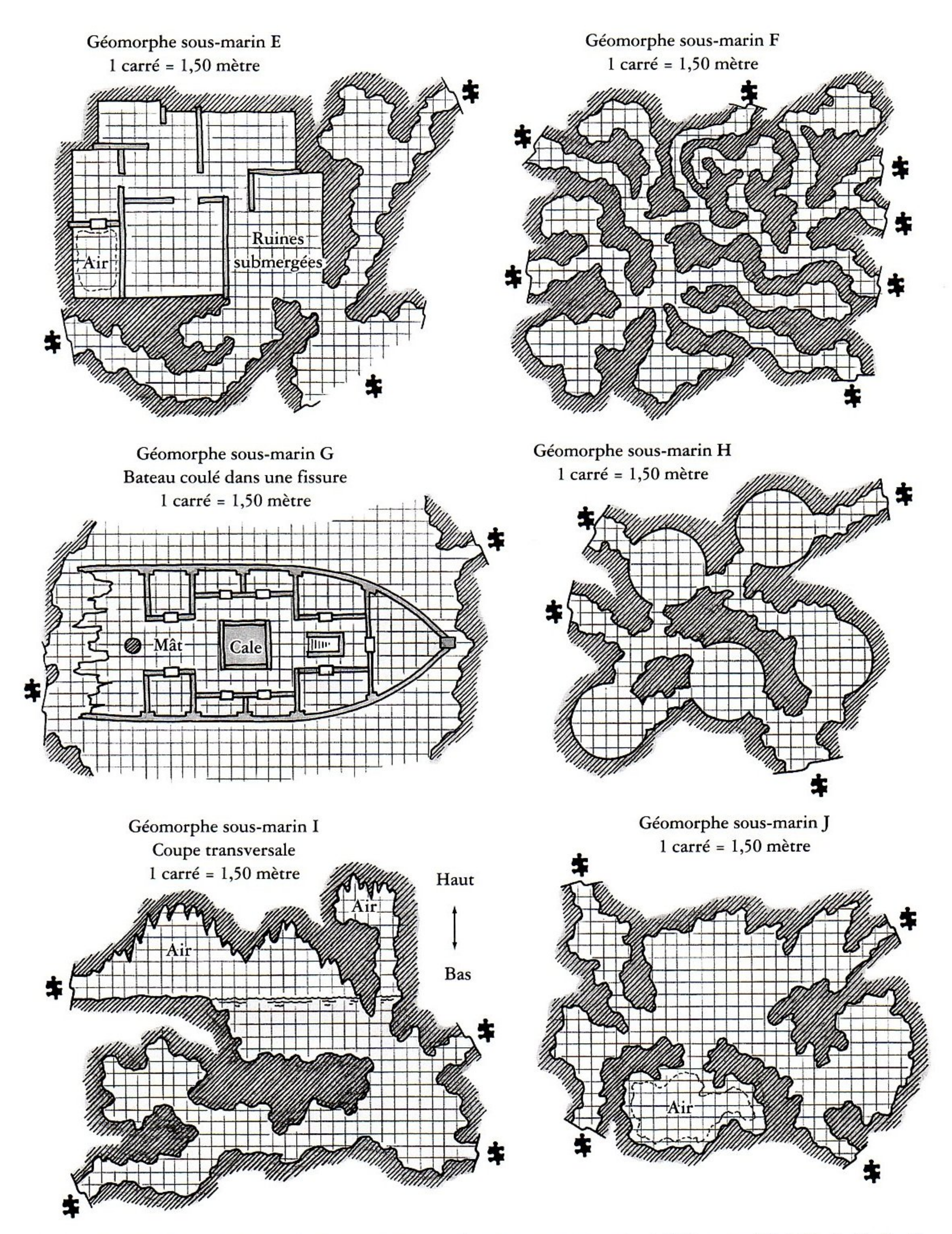
Géomorphe sous-marin C
1 carré = 1,50 mètre



Géomorphe sous-marin D
1 carré = 1,50 mètre



Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

Géomorphe sous-marin K

1 carré = 1,50 mètre

Géomorphe sous-marin L

1 carré = 1,50 mètre

Géomorphe focal sous-marin

1 carré = 1,50 mètre

Permission accordée pour photocopier cette page pour un usage personnel. Copyright, 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.